

PC ACTION

DVD
XXL 8 GByte

VOLLVERSION
V-RALLY 3



HEISSE RALLYE-ACTION:
STAUB SCHLUCKEN,
ZEIT FRESSEN, SPASS HABEN!

EXTRAS AUF DVD:

MODS ZU
HALF-LIFE 2:
PLAN OF ATTACK,
RETURN OF THE
RESISTANCE U. V. M.



36 OFFIZIELLE BONUSKARTEN ZU
WARCRAFT 3 UND FROZEN THRONE

BATTLEFIELD
VIETNAM

MOD ZU BATTLEFIELD VIETNAM:
POINT OF EXISTENCE (900 MByte)



07



ES KANN NUR EINEN GEBEN!

SERIOUS SAM 2

FÜR DICH BIS AUF DIE KNOCHEN
ENTHÜLLT: DER ECHTE 2. TEIL.

JA KÖNNEN DIE DENN ALLE NICHT ZÄHLEN?

UNREAL TOURNAMENT 2007

ANGESPIELT: MIT DIESER SCHÖNHEIT MUSST DU RECHNEN!



DIE HITS
DER MESSE:

ALAN WAKE
DER MAX-PAYNE-NACHFOLGER!

AUSSERDEM: PREY, QUAKE 4, TOMB
RAIDER 7, HELLGATE LONDON, AGE
OF EMPIRES 3, CONDEMNED, COMPANY OF
HEROES, BLITZKRIEG 2, BATTLEFIELD 2 U. V. M.

FRISCH
GETESTET:

EARTH 2160

DAS UNGLAUBLICHE STRATEGIE-MONSTER!

PARIAH

KOMMT HIER DAS VIEL BESSERE UNREAL 2?

IM HEFT: SINGLES 2, BOILING POINT U. V. M.

UNZENSIERT:
AB-16-DVD!

7/2005
JUNI
€ 7,99

Vertriebspartner: PC-Aktion.de
Distributoren: PC-Aktion.de
Frankfurt, Göttingen & Leipzig
Hamburg, Köln, München, Nürnberg
Paderborn, Regensburg, Stuttgart

CODENAME:

PANZERS

PHASE TWO



AUF IN DIE SCHLACHT!

PRÄSENTIERT VON
PC ACTION

cdv
Software Entertainment AG

©2005 CDV Software Entertainment AG.
CDV Software Entertainment AG. Codename: PANZERS
- Phase II and CDV Software Entertainment AG-LOGO,
Codename: PANZERS -
Phase II-LOGO ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED
TRADEMARKS OF CDV Software Entertainment AG.





RÜCKKEHR DES KÖNIGS!

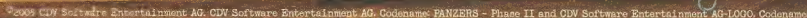
Am 16. Juni 2004 erschien mit Codename: Panzers eines der am höchsten bewerteten und grafisch eindrucksvollsten Echtzeitstrategie-Spiele überhaupt. Kaum ein anderer Titel vermochte so ein dichtes WW2-Flair zu erzeugen. Jetzt steht endlich der heiß ersehnte Nachfolger in den Startlöchern. Um die hohen Erwartungen zu erfüllen, ließen sich die Entwickler eine Menge einfallen. Verbesserte Grafik, rund 30 neue Einheiten, erweiterte Mehrspieler-Modi, mehr Helden, eine hollywoodreife Geschichte und ein grandioser Editor machen Codename: Panzers - Phase 2 zum absoluten Muss!



5. Juni 1944: Die Italiener durchbrechen Ihre Linie.

12. Juni 1944: Die Briten entfesseln Ihre Luftflotte.





23. Juli 1944: Überraschungsangriff auf die Briten.



CODENAME:
PANZERS
PHASE TWO



30. Juli 1944: Die Spitfire zerstört Ihre Depots.



Dieses Bild zeigt, welche
Ausmaße die wirklichkeits-
getreuen Schlachtfelder
erreichen.



Die Alliierten nähern sich der Front.

CODENAME:

PANZERS

PHASE TWO

WWW.PANZERS.COM



Carro Armato L6/40



Semovente 75/18

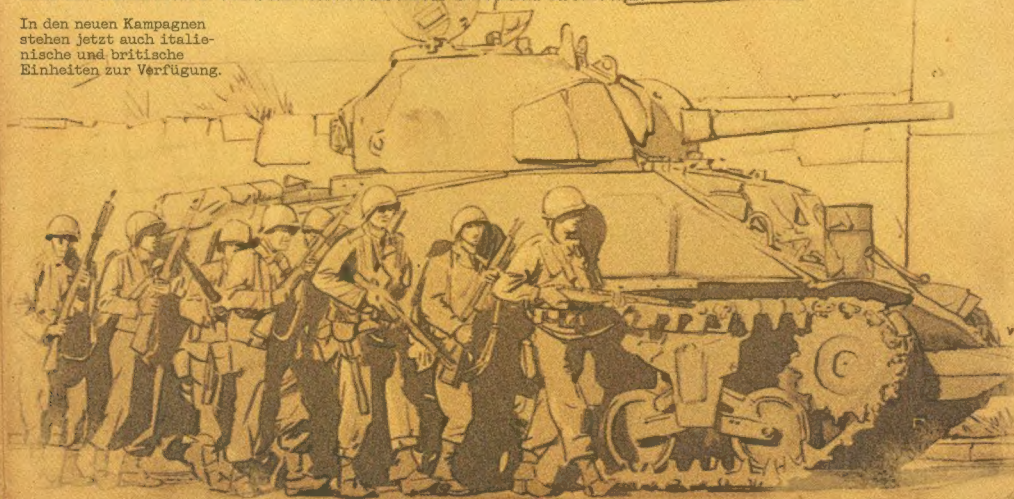


M13/40

AUTHENTISCHE EINHEITEN!

Rund 30 neue Einheiten tummeln sich auf den Schlachtfeldern von Codename: Panzers - Phase 2. Manch ein beweglicher Untersatz dürfte für Verwunderung sorgen. So zum Beispiel das Kamel, das damals in Afrika ein ideales Transportmittel für die Kavallerie darstellte. Amerikanische, englische, italienische und natürlich auch deutsche Einheiten entsprechen den realen Vorbildern und verblüffen durch ihren wahrhaft verschwenderischen Detailreichtum.

In den neuen Kampagnen stehen jetzt auch italienische und britische Einheiten zur Verfügung.



WWW.PANZERS.COM



M3 Stuart



CODENAME:
PANZERS
PHASE TWO



Valentine MK3



Churchill MK3



MACH MAL PAUSE ...

Fans schätzen sie schon lange, Einsteiger dürften davon positiv überrascht sein: Die Pause-Funktion. Im Gegensatz zu anderen Echtzeitstrategie-Spielen lässt sich das Geschehen jederzeit pausieren, um in Ruhe Befehle einzugeben, strategische Entscheidungen zu fällen und Taktiken der hochintelligenten Computergegner zu analysieren. Es soll auch Menschen geben, die sich im Pause-Modus einfach nur an der spektakulären Grafik ergötzen ...

CODENAME:

PANZERS

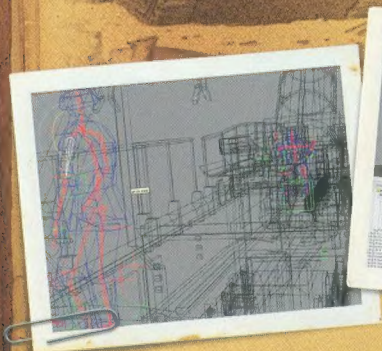
PHASE TWO

WWW.PANZERS.COM

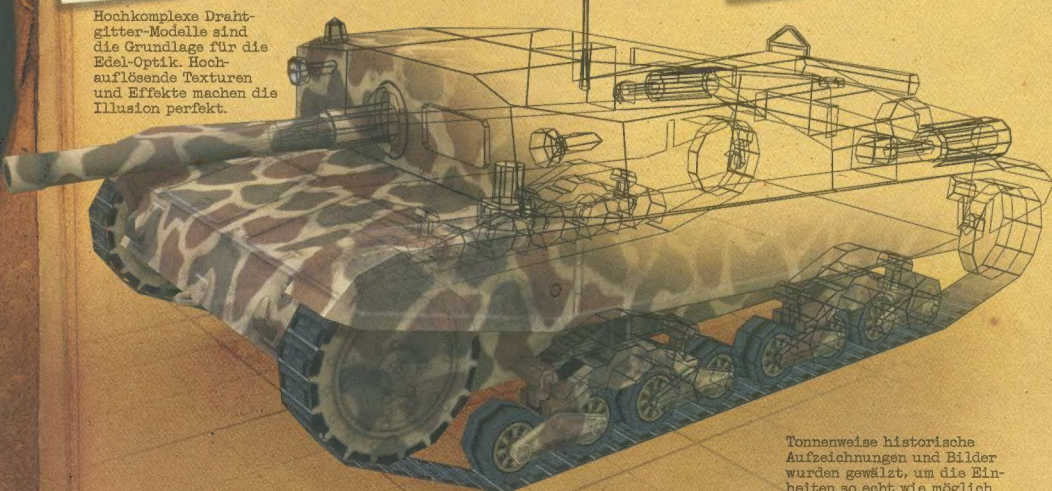
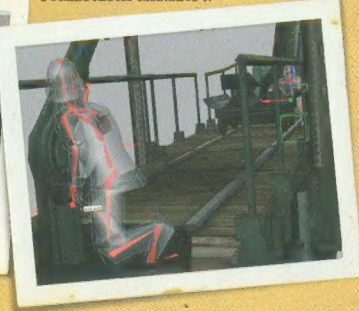
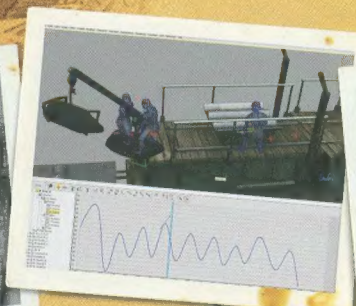
ANGRIFF AUF DIE SINNE!

Die Gepard-Engine ermöglichte schon im Erstling eine Grafik, die man im Echtzeitstrategie-Genre bis dato nicht für möglich hielt. Obwohl sie die Konkurrenz immer noch alt aussehen lässt, bohrte man die Engine gehörig auf, um die Erwartungen noch zu übertreffen. Detailliertere Fahrzeuge und Landschaften, noch bombastischere Explosionen und realistischere Lichteffekte heben die Messlatte erneut. Dass die Soundkulisse der optischen Qualität in nichts nachsteht, hatte bei der Entwicklung ebenfalls höchste Priorität.

Selbst scheinbar unwichtige Details wie die Besatzung eines Zugs werden realistisch animiert.



Hochkomplexe Drahtgitter-Modelle sind die Grundlage für die Edel-Optik. Hochauflösende Texturen und Effekte machen die Illusion perfekt.

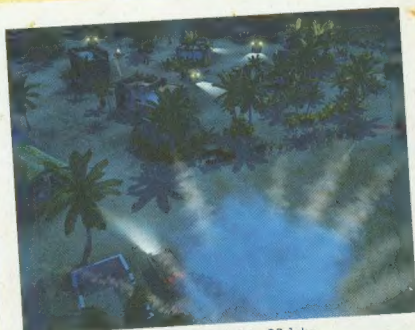


Tonnenweise historische Aufzeichnungen und Bilder wurden gewälzt, um die Einheiten so echt wie möglich nachzuempfinden.



ES WERDE LICHT!

Eine neue taktische Komponente ist die Berücksichtigung der Lichtverhältnisse. In Nachtmissionen kämpfen Sie nicht nur mit Feinden, sondern auch mit eingeschränkter Sichtweite. Aktivierte Scheinwerfer lösen das Problem. Doch wer im Dunkeln tappt, ist selbst schwerer zu entdecken. Das kann ein entscheidender Vorteil sein, wenn Sie einen nächtlichen Hinterhalt inszenieren.



Genial: die Echtzeit-Lichteffekte.

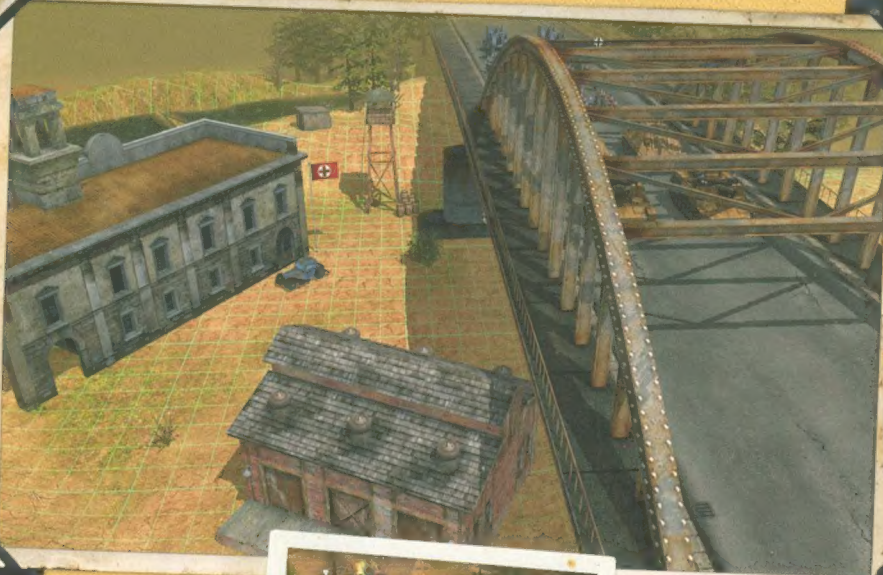


Beleuchtete Einheiten sind leichter zu entdecken.



DIE VOLLE PACKUNG!

Für ein rundum verbessertes Einzelspieler-Abenteuer ist gesorgt, wie Sie sehen. Kommen wir also zum Mehrspieler-Modus. Sie haben es erraten, auch dieser wurde ordentlich aufgebohrt. Sogar einen brandneuen Missions-Modus spendierten die Macher! Und wenn der unwahrscheinliche Fall eintritt, dass Ihnen die vorhandenen Aufgaben im Einzel- und Mehrspieler-Teil nicht mehr genügen, schneiden Sie sich einfach selbst ein paar Einsätze auf den Leib. Der umfangreiche Editor ist selbst für Anfänger verständlich und erlaubt darüberhinaus das Erstellen eigener Zwischensequenzen. Damit dürfte auch der Missionsnachschub durch das Internet sichergestellt sein. Eine runde Sache!



Der Editor: Beim Platzieren von Gebäuden und Einheiten hilft ein optisches Gitter, um die Abstände und Größenverhältnisse abzuschätzen.

Die Redaktion

CHRISTIAN BIGGE

SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE

flüchtete vor der prallen Brust-Opulenz
in L. A. kurzerhand zum WoW-Zocken ins
nächste Internet-Café.



JOACHIM HESSE

ACTIONSPIELE UND ADVENTURES

speiste mit der besten Sushi-Köchin der Welt
und wünscht den Lesern viel Freude mit den
neuen Inhaltsverzeichnissen.



AHMET ISCITÜRK

ACTION-, STRATEGIE- UND RENNSPIELE

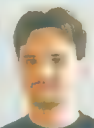
hatte bereits mehrmals Gelegenheit,
seine Kollegen umzubringen. Brachte es
dann aber doch nie übers Herz. Flasche!



ANDREAS KERTTIS

STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE

musste sich eine längere Auszeit nehmen,
unterstützt seine Kollegen aber weiterhin mit
seinen übermenschlichen geistigen Kräften.



MARC BREHME

ADVENTURES, STRATEGIESPIELE UND WISMS

... steckte sich an der Sammelucht von Kolle-
ge Fränkel an und braucht ein Regal, um seine
Lieblingsserien auf DVD unterzubringen



RALPH WOLLNER

ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE

hätte gern ein Haustier. Aber eigentlich
ist Hesse oft genug zu Besuch, um ihn in die
Geheimnisse der Liebe einzuweisen.



HARALD FRÄNKEL

ACTION- UND SPORTSPIELE

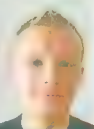
hofft inständig, dass bei Erscheinen
dieser Ausgabe der ehrwürdige Hans Zach
wieder Eishockey-Nationaltrainer ist.



LOKASZ CISZEWSKI

ACTIONSPIELE UND MEHRSPIELER-SHOOTER

entschuldigt sich für seine Kollegen, deren
debile Ergüsse Sie bei den UT 2007-Bildern zu
ertragen haben und hofft auf Liverpool



WILHELM LENHARDT

ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE

demonstriert wieder einmal Willensstär-
ke - nach mehrmonatigen Entzugsversuchen
ist er „clean“ von World of Warcraft.



Dabei sein ist alles!



Die E3 2005 läuft auf Hochtouren. Chef Bigge und
Affennensch Wollner befinden sich in Los Angeles, wo
sie sich die Hacken abrennen. Der Rest relaxt daheim.

Hesse: Mann, bin ich froh,
dass ich diesmal nicht zur
E3 muss.

Isčitürk: Sich eine Woche
lang durch fette, schwitzen-
de, kriegstreiberische Amis
zu quälen - das ist grau-
haft und erniedrigend!

Brehme: Eiverbissch, die
beiden haben es nicht bes-
ser verdient.

Ciszewski: Genau! Wenn
die schon das ganze Jahr
über nix arbeiten, dann
sollen sie jetzt umso fieser
leiden.

Fränkel: Eben! Sollen die
sich ruhig Quake 4, Alan
Wake, Unreal 3 und Hel-
ligate: London ansehen, bis
ihnen die Augen rausquel-
len und das Blut in den
Adern zu stocken beginnt.

Isčitürk: Nur allzu gern
würde ich in ihre geschun-
denen, traurigen Gesich-
ter sehen, wenn man sie
zwingt, Call of Duty 2 zu
zocken. *sabbber*

Hesse: *schluchz* Ihre
Qualen werden ins Uner-
messliche steigen, wenn
sie sich Condemned und
Prey reinziehen! Leiden sol-
len sie! Leiden!

Brehme: Wem versuchen
wir hier eigentlich etwas
vorzumachen? Ich jeden-
falls würde mir beide Arme
abhacken, um Runaway
2 und Age of Empires 3 zu
sehen.

Ciszewski: Wenn wir uns
beeilen, können wir uns
noch in Bigges Gepäck
verstecken. Also, auf zum
Flughafen, Freunde!

Grand Theft auto San Andreas

EINE
ROCKSTAR NORTH
PRODUKTION

DAS
SPIEL DES JAHRES
2004*
AB JUNI AUCH FÜR
XBOX* UND PC!



Der Sie können nur



**Dell™ empfiehlt Microsoft®
Windows® XP Professional**

**Unterwegs mit dem XPS und
Intel® Centrino™ Mobiltechnologie**

**Mit atemberaubender Power und Kontrolle
für Ihr Gaming - ideal für unterwegs**

Steigen Sie ein in eine neue Dimension™ atemberaubender Spielwelten. Das neue Dell™ XPS Notebook ist da. Legen Sie todesmutige Stunts hin und beseitigen Sie Ihre Gegner restlos. All das können Sie ab jetzt zu jeder Zeit und an jedem Ort ausleben. Der XPS wird Sie am Kragen packen und den unbesiegbaren Superhelden in Ihnen wecken. Mit der Intel® Centrino™ Mobiltechnologie setzt der XPS neue Maßstäbe für unterwegs. Seine unglaubliche grafische Qualität, der kristallklare Sound, der brandaktuelle Intel® Pentium® M Prozessor und ein 17-Zoll-Ultra-Sharp-Display sorgen dafür, dass Sie in seinen Bann gezogen und das Schwindelgefühl wahrhaftig spüren werden. Dank der kraftvollen Intel® Centrino™ Mobiltechnologie ist der XPS für wahre Spielefreunde entwickelt worden, die sich von nichts stoppen lassen, um zu gewinnen. Und bei diesem günstigen Preis ist das Einzige, was man sich nicht leisten kann, diese Waffe nicht zu besitzen.

Sie brauchen Hilfe? Aktivieren Sie einfach Verstärkung. Mit Ihrem privaten Zugang zum Dell™ XPS Support-Team bekommen Sie die Unterstützung, die Sie brauchen, und zwar 24 Stunden am Tag.

Aber vergessen Sie nicht, dass Sie den Dell™ XPS nicht im Handel finden werden. Rufen Sie uns einfach an oder besuchen Sie uns direkt unter www.dell.de!



Inspiron™

XPS

- Intel® Centrino™ Mobiltechnologie, Intel® Pentium® M Prozessor 760 (2 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB)
- Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[®])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 60 GB** EIDE-Festplatte, 5.400 U/Min
- 17" UltraSharp™ WUXGA "Truelife" TFT-Display (1920x1200)
- 256 MB nVidia® GeForce™ Go 6800 ULTRA Grafik
- DVD/CD-RW Combo-Laufwerk
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium-Ionen Akku mit 80 Wh
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[†]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[®])

2.199€

inkl. MwSt., zzgl. 75€ Versand.

E-Value™: PPDE5-N06XP5

Upgrades

- 3 Jahre Vor Ort Service am nächsten Arbeitstag[†] mit 30 Tagen Online Training **+ 255 €**
- Microsoft® Office 2003 Professional (OEM[®]) **+ 290 €**
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz **+ 232 €**

Inspiron™ XPS

gewinnnen. Wo immer es lang geht



Dimension™ XPS Gen5

XPS

NEU

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 640 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM®)
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit NIC
- 256 MB PCI-Express nVidia® GeForce™ 6800, 2x DVI, VGA-Adapter
- Sound Blaster® Audigy™ 2 ZS 7.1 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x DVD-ROM / 48x CD-RW Combo-Laufwerk
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag*
- Microsoft® Works 7.0 (OEM®)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

1.399 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

1200 mit 0 - Finanzierung

E-Value™: PPDE5-D06XP5

Upgrades

- 3 Jahre CompleteCare™ Unfallschutz + 67 €
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM®) + 244 €
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz + 93 €

Jetzt 0 % Finanzierung - Laufzeit 6 Monate²⁾



Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote www.dell.de

Privatkunden **0800 / 2 65 33 55** Geschäftskunden **0800 / 2 10 33 55**

bundesweit zum Nulltarif

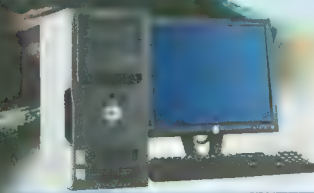
Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr. Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 - 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 - Lokaltarif, www.dell.ch

Mehr Power für Gamer. Easy as

DELL



Ein unschlagbares Arsenal unterstützt Sie



Multimedia-PC

Dell™ Dimension™ 5000

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 530 mit HT-Technologie (3 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM*)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 2x 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/min
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ E173FP für 231 €
- Integriertes 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 256 MB PCIe nVidia® GeForce® 8800, 2x DVI, VGA-Adapter
- Integrierte 5.1 Dolby® Digital Soundlösung
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW, 16x DVD-ROM und 9-in-1 Kartenleser
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM*)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

799 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Systempreis
ohne Monitor

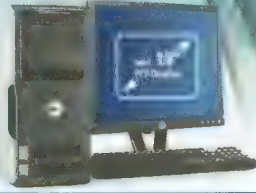
Mit
GRATIS
Dell™ 720
Farbmonitor

Finanzierung schon ab 25,57 € mtl*

E-Value™: PPDE5-006506

Upgrades

- Servicepaket BASIC, 3 Jahre Vor Ort Service & Online Training **+ 128 €**
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM*) **+ 244 €**
- 2x 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/min **+ 139 €**
- Sound Blaster® Audigy™ 2 ZS 7.1 Soundkarte IEEE 1394 Anschluss **+ 70 €**



Komplett System

Dell™ Dimension™ 5000

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 530 mit HT-Technologie (3 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM*)
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/min
- Inklusive - 19" TFT-Display, Dell™ E193FP
- Integriertes 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB PCIe ATI® Radeon™ X300 SE*, DVI/VGA, TV-Out
- Integrierte 5.1 Dolby® Digital Soundlösung
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW, 16x DVD-ROM und 9-in-1 Kartenleser
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM*)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

899 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Systempreis
inkl. 19" TFT-Display

Mit
GRATIS
Dell™ 720
Farbmonitor

Finanzierung schon ab 29,77 € mtl*

E-Value™: PPDE5-006506

Upgrades

- Servicepaket STANDARD, 3 Jahre Vor Ort Service, Unfallschutz & Online Training **+ 220 €**
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM*) **+ 244 €**
- Dell™ 9650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt **+ 70 €**
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/min. **+ 70 €**



Power-PC

Dell™ Dimension™ 8400

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 630 mit HT-Technologie (3 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM*)
- 1024 MB Dual-Channel CDDR SDRAM, 400 MHz
- 2x 160 GB** SATA Festplatten, 7.200 U/min, RAID 0
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1704FP für 324 €
- Integriertes Broadcom® PCIe Gigabit NIC
- 256 MB PCIe nVidia® GeForce 8800, 2x DVI, VGA-Adapter
- Sound Blaster® Audigy™ 2 ZS 7.1 Soundkarte IEEE 1394 Anschluss
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW & 16x DVD-ROM & F floppy
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM*)
- Dell™ Multimedia Tastatur und Maus 8x USB 2.0

999 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Systempreis
ohne Monitor

Mit
GRATIS
Dell™ 720
Farbmonitor

Finanzierung schon ab 31,97 € mtl*

E-Value™: PPDE5-006846

Upgrades

- Servicepaket PREMIUM, 3 Jahre Vor Ort Service, Unfallschutz & Office Online Training **+ 255 €**
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM*) **+ 244 €**
- 2x 250 GB** Serial-ATA Festplatte 7.200 U/min, RAID 0 **+ 151 €**
- Dell™ A425 Aktivboxen mit Subwoofer **+ 35 €**

DELL™ ZUBEHÖR - IDEAL ZU IHREM SYSTEM

Dell™ 962 All-in-One und 3300 WLAN Modul

Bis DIN A4 randlos Fotos drucken*, scannen und sogar ohne PC kopieren und faxen. Inkl. 33.6kbps Faxmodem undADF



Statt 249 € jetzt nur

175 €

inkl. MwSt. + GRATIS Versand

GRATIS Versand für alle Dell™ Drucker, gültig bis 21.06.05

Dell™ E193FP 19" TFT-Monitor

19" Aktiv Matrix TFT-LCD Monitor mit 1280 x 1024 Auflösung, 250 cd/m² Helligkeit, 500:1 Kontrastverhältnis und 16ms Reaktionszeit.



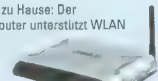
Statt 382 € jetzt nur

287 €

inkl. MwSt. + 13 € Versand

Network Dell™ Truemobile™ 2350 Wireless Router

Die Lösung für Ihr Büro oder zu Hause: Der Truemobile™ 2350 Wireless Router unterstützt WLAN nach 802.11g (bis zu 54MBit). Einfach zu konfigurieren. Auch für DSL!



Statt 79 € jetzt nur

63 €

inkl. MwSt. + 13 € Versand

Axim™ X50 Wireless 520 MHz

520 MHz Prozessor mit Intel® XScale® Technologie, 64MB RAM, 128MB ROM, 3,5" QVGA Display mit 240x320 Bildpunkten. Inkl. Bluetooth® und WLAN.



Statt 416 € jetzt nur

333 €

inkl. MwSt. + 13 € Versand

Dell™ Monitor 2005FP

20" TFT-Display mit hoher Auflösung von 1680x1050 im neuen, höhenverstellbaren Gehäuse. Analog-, Digital- und Videoeingänge.



Statt 753 € jetzt nur

565 €

inkl. MwSt. + 13 € Versand

Logitech® diNovo™ Media Desktop™

Bundle aus Bluetooth® Keyboard, MediaPad, optischer Maus und einem Bluetooth® Wireless HUB, der gleichzeitig als Ladestation für die Maus dient.



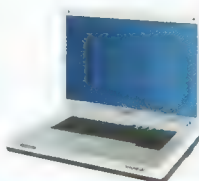
Statt 189 € jetzt nur

161 €

inkl. MwSt. + 13 € Versand

Wir bieten nicht nur spektakuläre Systeme für Spieler an, sondern auch viele andere - alle mit brandaktueller Technologie, wie dem leistungsstarken Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie, und günstigen Preisen. Und weil wir nur direkt, übers Internet oder per Telefon verkaufen, sparen Sie viel Geld, denn wir geben unsere Preisvorteile direkt an Sie weiter. Rufen Sie uns also jetzt an oder besuchen Sie uns online unter www.dell.de !

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional



High End PC

Dell™ Dimension™ 8400

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 640 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM*)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 2x 160 GB ** SATA Festplatten, 7.200 U/M in RAID 0
- Opt. onal - 19" TFT-Display Dell™ 1905FP für 452 €
- Integrierter Broadcom® PCIe G-igabit NIC
- **256 MB PCIe x16, ATI® Radeon X850XT™ Platinum Edition, DV/VRGA & TV-Out**
- Sound Blaster® Audigy® 2 ZS 7.1 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x DVD-Layer +/- DVD-RW & 16x DVD-ROM & Floppy
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM*)
- Dell™ Multimedia Tastatur und Maus, 8x USB 2.0

1.249 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Systempreis

ohne Monitor

Mit **GRATIS** Dell™ 720 Farbdrucker

Finanzierung schon ab 39,96 € mtl. E-Value™: PPDES-D06647

Upgrades

- Home Installation mit Internetanbindung + 196 €
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM*) + 244 €
- 2048 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz (4x 512 MB) + 162 €

Entertainment Notebook

Dell™ Inspiron™ 9300

- Intel® Centrino™ Mobilitäts-Technologie, Intel® Pentium® M Prozessor 750 (1.86 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB)
- Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM*)
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 80 GB** EIDE-Festplatte
- 17" UltraSharp™ WXGA+ TFT-Display (1440x900)
- 128 MB ATI® Mobility™ Radeon™ X300 Grafik
- Modulare 8x DVD +/- RW Laufwerk
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DV, Firewire, SD-Card
- Lithium-Ionen Akku mit 53 Wh
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM*)

1.449 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Mit **GRATIS** Dell™ 720 Farbdrucker

Finanzierung schon ab 46,36 € mtl. E-Value™: PPDES-N06336

Upgrades

- PC Business Installation bis zu 3 Peripheriegeräten + 149 €
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM*) + 232 €
- 17" WUXGA (1920x1200) TFT-Display + 116 €

Hardcore Gaming für unterwegs

Dell™ Inspiron™ XPS

- Intel® Centrino™ Mobilitäts-Technologie, Intel® Pentium® M Prozessor 770 (2.13 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB)
- Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM*)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 100 GB** Festplatte, 4.200 U/M in
- 17" UltraSharp™ WUXGA "TrueLife" TFT-Display (1920x1200)
- 256 MB NVIDIA® GeForce® Go 6800 Ultra Grafik
- 8x DVD +/- Dual Layer Brenner
- 8x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium Ionen Akku mit 80Wh
- Inspiron™ XPS Rucksack
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag
- Microsoft® Works 7.0 (OEM*)

2.869 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Jetzt mit 0 % Finanzierung E-Value™: PPDES-N06XPS5

Upgrades

- 3 Jahre Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag* + 255 €
- Windows® XP Professional (OEM*) + 70 €
- Microsoft® Office 2003 Professional (OEM*) + 290 €



Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote www.dell.de

Privatkunden **0800 / 2 65 33 55** Geschäftskunden **0800 / 2 10 33 55**

bundesweit zum Nulltarif

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr. Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 - 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 - Lokaltarif, www.dell.ch

Mehr Power für Gamer. Easy as **DELL**



Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Monzstr. 4, D-63225 Langen

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand, sind nicht rabattfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 31.08.05. Zubehörprodukte inkl. MwSt., zzgl. 13 € Versand, 23 € bei LCD-TV-Monitoren, bei allen Dell-Druckern ist der Versand b. 21.06.05 kostenlos. Upgradespreise inkl. MwSt., Versand bere. in Kompatibilitätserhaltung und nur für Dell-Systeme. In Österreich sind abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Angebot kann von Dell abgelehnt werden. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kunden sind unter der elektronischen Übermittlung der Dell-Logos, Marken, Dimensionen und Prozessoren, Intel Marken der Dell Inc., Microsoft® ist eine eingetragene Marke der Microsoft Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell abgelehnt. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Intel Centrino, das Intel Centrino Logo, Celeron, Intel XScale, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium und Pentium sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Mit einem DVD-RW Laufwerk gebundene Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. Die nutzbare Kapazität kann je nach angeschlossener Software leicht variieren. Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen ein Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteile beschaffung) abweichen werden kann. *0 % Finanzierung mit 6 Monaten Laufzeit ermöglicht beim Kauf der XPS-Serie. Bei allen anderen Laufzeiten zwischen 12 und 48 Monaten beträgt der effektive Jahreszins nur 9,9 % (Bilanz ab 2004). Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnort in Deutschland. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. *Eingabe in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopierschutzfähig. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, um bestimmten Neuanmeldungen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neuanmeldungen des Computers ausführlich besprochen und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden. Wenn Sie keinen Telefonzugang besitzen, ist ein "CompleatCare" Versicherungsschutz kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag für die Laufzeit erworben werden. D-User Service wird für Desktop- und Notebook- als Zusatzservice angeboten. CompleatCare® kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleatCare® kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleatCare® Schutzes ist LSI (London General Insurance). Druckgeschwindigkeit basiert auf US Papiergröße 715 (9x279,4mm), Dell GmbH, Monzstr. 4, D-63225 Langen © 2004. Microsoft® ist eine eingetragte Marke der Microsoft Corporation. Based on Price of Parts created by Jürgen Mechner. All Rights Reserved. Microsoft und die USB-Logo sind Trademarks of Microsoft. Enterte nicht in den U.S. and/or other countries. Price of Parts and Price of Parts Warner Within are trademarks of Jürgen Mechner. used under license by LSI-Enterte nicht.

THEMA DES MONATS:

Serious Sam 2

Seit der Einführung des legendären Waffen im E3-Jahr vor drei Jahren gewirkt wird, wissen Sie schon lange: Träumen Sie sich ein Jahr still gewohnt, um den brüchigen Macher mit seinen wilden Sprüchen. Auch wenn Sie als erstes deutsches Magazin haben wir mit Sam rausgespielt und berichten exklusiv, welche Art von Spielern Sie erwartet.

THEMA DES MONATS:

E3 2005

Los Angeles gewährt einen Ausblick auf die Hits der kommenden Monate. Freuen Sie sich über Bilder und Infos von Crackern wie Unreal Tournament 2007, Quake 4, Age of Empires 3, Prey, Condemned, Hellgate London und und und.

PC ACTION

ANSCHRIFT DER REDAKTION: 7/2005

Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.deBesuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

RUBRIKEN

Auftakt	11
DVD-Inhalt	18
DVD-Umtauschcoupon	168
Darauf wartest du	49
Die zock ich am liebsten!	42
Gewinnspiel Atari	28
Gewinnspiel Hardware	31
Gewinnspiele-Übersicht	30
Hersteller-Hotlines	168
Impressum	169
Inserentenverzeichnis	168
Leserbriefe	40
Redaktionsspiegel	83
Sperrmüllabfuhr	44
Spielerreferenzen	83
Testphilosophie	83
www.pcaction.de	166

AKTUELL

Alan Wake	24
Alien Swarm: Infested	28
Battlefield 3	26
Conspiracy	29
Die Fantastischen Vier	49
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	26
James Bond: Liebesgrüße a. Moskau	49
King Kong	25
Knights of the Temple 2	48
Possession	26
Prince of Persia 3	29
Shattered Union	25
Star Wars Battlefront 2	25
Titan Quest	26
Vietcong 2	25

SEITENSPRUNG

Astro Boy: Omega Factor	121
Doom 3	120
Jade Empire	120
Legend of Kay	121
Psikyo Shooting Collection Vol. 3	121
Racing Gears Advance	121
Trizeal	121
Worms World Party	121

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Serious Sam 2	52
Der Muskelmann mit dem weißen T-Shirt packt erneut die Wummen aus. Bei dem Spaß waren wir dabei.	
Age of Empires 3	77
Battlefield 2	64
Blitzkrieg 2	75
Company of Heroes	73
Condemned	76
Dungeon Siege 2	75
Ghost Recon 3	77
Hellgate London	66
Prey	68
Quake 4	62
Rise of Legends	74
Rome: Total War – Barbarian Invasion	71



VOLLVERSION

V-Rally 3

Hobby-Raser kriegen den Fuß nicht mehr vom Gaspedal: Räumen Sie Sonntagsfahrer und Schnarchnasen von der Rallye-Piste!



- 20 originalgetreu nachgebildete Rallye-wagen der 1.6- und 2.0-Liter-Klasse
- Herausfordernder Karriere-Modus
- Coole Wetter- und Licht-Effekte
- Realistische Handhabung und Fahrphysik
- Bis zu sechs Spieler kacheln gegen- einander im Netzwerk oder Internet querfeldein durch das Gelände

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manch- mal Veränderungen der Installations- routinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionie- ren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, erlischt Ihr Anspruch auf Funktions- fähigkeit der Software.

GENRE:	Rennspiel
VORAUSSETZUNG:	800 MHz, 128 MByte RAM, 1,8 GByte HD
MEHRSPIELER:	Ja
INTERNET:	www.vrally.com

GRANATENSTARKE DEMOS AUF DVD

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HELL 30



Gearbox' neuester Streich lässt Sie die Geschehnisse einer ameri- kanischen Fallschirmjägereinheit in der Normandie nachspielen. Die Demo enthält ein ausführli- ches Video-Tutorial und die zwei ersten Levels der Vollversion, in der Sie Ihre verstreute Einheit neu formieren. In kurzen Spielunter- brechungen lernen Sie, den Tak- tik-Modus zu nutzen und Ihren Kameraden Befehle zu geben.

Mindest-Voraussetzung für die Demo:
1 GHz, 512 MByte RAM, 650 MByte HD

PARIAH



Die Mehrspieler-Demo des Ego- Shooters von Digital Extremes bietet jeweils eine Karte in den Modi Capture the Flag, Frontline Assault, Team-Deathmatch. Dabei können Sie auf das gesamte Waffenarsenal der Vollversion zu- rückgreifen, eine von acht Klassen wählen sowie in drei Fahrzeugen durch die Levels jagen. Mehrspie- ler-Gefechte tragen Sie im Netz- werk oder via Internet aus.

Mindest-Voraussetzung für die Demo:
1,5 GHz, 256 MByte, 600 MByte HD



Project: Snowblind führt Sie als Supersoldat in das von Bürger- kriegern heimgesuchte Ostasien. Die Demo enthält den kompletten Level Opera nebst Zwischense- quenzen, in dem Sie mithilfe Ihrer Implantate ein Opernhaus von Terroristen säubern. Das Waffe- arsenal reicht dabei von Kampf- robotern mit Lenkkraketen über Scharfschützengewehre bis hin zum Raketenwerfer.

Mindest-Voraussetzung für die Demo:
1,5 GHz, 256 MByte RAM, 220 MByte HD



In *Nibiru* übernehmen Sie die Rolle eines Archäologen, der einen Tunnel der Nazis im tschechischen West- bohmen erforscht. Das Point&Click- Adventure bietet schöne Grafiken und eine durchdachte Steuerung. Sie laufen durch die Gegend, reden mit Leuten, sammeln Gegenstände ein und versuchen, hinter das Ge- heimnis einer Superwaffe zu kom- men. In unserer Demo räteln Sie sich durch ein Militärlager

Mindest-Voraussetzung für die Demo:
800 MHz, 128 MByte, 516 MByte HD



Second Sight führt Sie als Ver- suchskaninchen in ein Labor, in dem Sie mit Psi-Kräften ausge- stattet aufwachen. Desorientiert und ohne Erinnerung schlagen Sie sich in der Demo dort durch und kommen nach und nach Ih- rer Vergangenheit auf die Spur. Achtung: Die Demo ist zeitlich begrenzt und – falls gewünscht – über das Internet zur Vollver- sion freizuschalten!

Mindest-Voraussetzung für die Demo:
1 GHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD



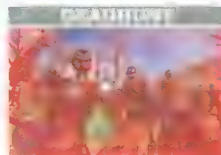
Der *D-Day*-Nachfolger *1944 Winterschlacht in den Ardennen* thematisiert die Endphase des Zweiten Weltkriegs. In der Demo- Mission ist es Ihre Aufgabe, auf der Seite der Deutschen die Klein- stadt St. Vith einzukreisen und die Amerikaner zur Aufgabe zu zwingen. Da Ihnen das nicht auf Anhieb gelingt, erobern Sie den Ort Haus für Haus in einem erbitt- erten Straßenkampf.

Mindest-Voraussetzung für die Demo:
2,5 GHz, 256 MByte RAM, 500 MByte HD



Cossacks 2 führt Sie als Feldherr in die Epoche Napoleons. Die Demo umfasst das umfangreiche Tutorial, dank welchem Sie sich mit den grundlegenden Spielme- chaniken vertraut machen, eine Skirmish-Karte und zwei spielba- ren Schlachten. Dort lenken Sie die Geschichte der Franzosen. Neu ist das Moraleystem, das direkt mit der Erfahrung und der Ermüdung Ihrer Einheiten verknüpft ist.

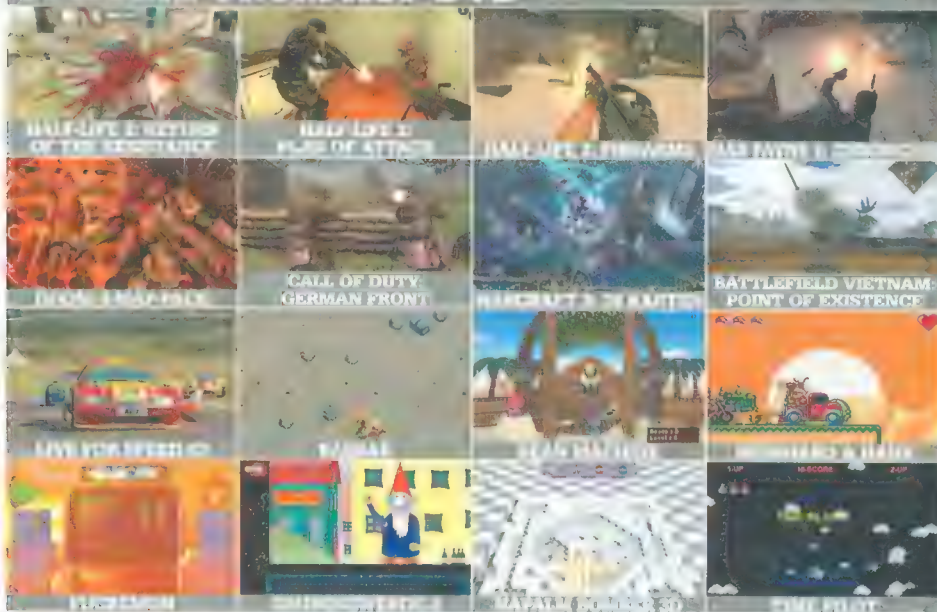
Mindest-Voraussetzung für die Demo:
1,5 GHz, 512 MByte RAM, 700 MByte HD



Tausende von Zombies stürmen auf Sie ein. Als letzter Krieger hegt es an Ihnen, diesen Scher- gen der Hölle entgegenzutreten. Die Demo des Erstlingswerks von REL Games bietet einen spielba- ren Level im Überlebens-Modus. Hier erledigen Sie so viele Zom- biees wie möglich. Dabei kommt es immer dicker, je schneller und effektiver Sie sich durch die Karte schlagen.

Mindest-Voraussetzung für die Demo:
800 MHz, 256 MByte RAM, 50 MByte HD

Weitere brandheiße Demos und Videos finden sie auf der DVD. Siehe Inhalt rechte Seite. ▶

SPIELERFORUM AUF DVD

DVD-INHALT IM ÜBERBLICK

VOLLVERSION:

V-Rally 3

DEMOS:

1944 Winterschlacht in den Ardennen
Absolute Blue
Back to Gaya
Brothers in Arms: RTH 30 (Nur auf Ab 18 DVD)
Cossacks 2
Deathnut
Drive 3 (Nur auf Ab 16 DVD)
Kapi'n Blaubar
Nirgda
Project Snowblind
Rising Kingdoms
Paran (Nur auf Ab 18 DVD)

MICROSITE:

Area 51

VIDEOS:

Bewies:
 Bowling Point: Road to Hell
 The Fall: The Last Days of Gaius
 The Regiment
 War Front
Vorschau:
 Battlefield 2
 Scarface
Jetzt im Handel:
 Pariah
 Still Life
 The Bard's Tale
 The Kings of the Dark Age
 The Matrix Online
 Trackmania: Sunrise
 Universal Boxing Manager
Reportage:
 Battlegrounds Midway
 Serious Sam 2
 Unreal Tournament 2007
Spezial:
 Empire Earth 2 (Anzeige)
 Frennet (Anzeige)
 Half Life 2: The Lost Coast
 SWAT 4 (Anzeige)
 Mai-Charts

PC ACT DN bringt's
Vorlesung des Monats
Abspann • Comp.Bates
Outtakes
Trailer:
Tota Overdose

SPIELERFORUM:

Battlefield Vietnam
C3: of Duty
Doom 3
Grataspiele
Half-Life
Half-Life 2
Max Payne 2
Warcraft 3

TIPPS & TRICKS:

Act of War: Direct Action
Brothers in Arms: Road to Hill 30
Empire Earth 2
SWAT 4: Ground Agent pps
World of Warcraft

PATCHES.

Act of War: Direct Action v1.0 [d]
 Beyond Victory v1.67 [d]
 Brothers in Arms Road to Hill 30 v1.03 [d]
 C&C: Generale - Stunde Null v1.04 [d]
 Cossacks 2 Napoleonic Wars installer fix [d]
 Der Herr der Ringe - Die Schlacht um
 Mittelmeer v1.02 [d]
 Empire Earth 2 v1.05.0 [d]
 Fiaspapa! Germany v1.02 [d]
 Game Tycoon v1.5.05 von v1.5x [d]
 Hearts of Iron v1.2 [v1.2]
 M. Schumacher World of War Kart 200 v1.2 [d]
 Splinter Cell: Chaos Theory Map editor
 Splinter Cell: Chaos Theory v1.01 [int]
 Splinter Cell: Chaos Theory v1.02 von v1.01 [int]
 Star Wars: Republic Commando v1.1 [int]
 Stronghold 2 v1.6 [d]
 Sudden Strike Resource War Patch #1 [int]
 Sudden Strike Resource War Patch #2 [d]
 What the Puck v1.19 [d]
 World of Warcraft v1.4.0 von v1.3.1.0 [d]

HARDWARE-TREIBER:

Win9x Me:
At C:\nalyt\52
MS: Nv d a Detonator Treiber v71 84
Nv d a forreware 71 84
Nvidia Nforce 4.27
Nvidia Nforce System Utility 1 08 5
Via Hyperion 4-in-1 4.55

WinXP 2000:

Ati Catalyst ohne CCC v.5.4
Nvidia Forceware 71.89
Athlon 64 Cool'n'Quiet Software 1.0.17.4
WinZkMe
Athlon 64 Treiber 1.10.14 for WnXP
Nforce Treiber v.6.53
Nvidia Nforce 5.10
Nvidia Nforce System Utility 1.08.5
Nvidia Nforce v.5.10 Wn2000 XP
VIA Hyperion v.450v1

TOOLS & EXTRAS:

3D Analyzer v 2.36
Adobe Reader 7.0
Ant v Personal Edition Classic v 6.30.00.17
Anti Tray Tools v 1.0.1528
Attoedit v 0.0.23
Detonator.unlck 1
Detonator.unlck 2
DirectX 9c
Fraps v 2.5.5
Games, RC 4.20
glatch v 3.0.1.0
Mozilla Firefox v 1.0.3
nhancer v 1.1
PowerDVD (trial)
Preparation v 2.5
Rage3d Tweaks v 3.9c
Rvattuner v 2.0 RC15.4
Rtos v 0.9.6 RC11
Skype v 1.2.0.37
Sunbird v 0.2
Thunderbird v 1.0.2
Wallpapers
Win2Go (trial)

DAS PAFT!

ACHTUNG!



Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs DVD einfach im Laufwerk wenden!

FÜR EINSTEIGER & DSL-WECHSLER!

DSL-HIGHSPEED!

Mit bis zu 3.072 kbit/s schnell surfen!

MAIL & MESSAGING!

Mit individueller E-Mail-Adresse, Viren- und SPAM-Schutz, SMS-Manager u. v. m.

MEDIACENTER!

Mit 10 GB Speicherplatz für Bild- und MP3-Dateien, auch ideal als externe PC Datensicherung!

POWER-HOMEPAGE!

Mit eigener Domain!

AUF WUNSCH GÜNSTIG TELEFONIEREN

Mit DSL-Telefonie für nur 1 ct/Min. rund um die Uhr ins deutsche Festnetz telefonieren! Oder mit der 1&1 Phone FLAT für pauschal 9,99 €/Monat!*

ISDN-KOMFORT OHNE ISDN-ANSCHLUSS!

Rufnummernanzeige, Dreierkonferenz, Makeln, Halten, Rückfragen
ohne Zusatzkosten mit Ihrem normalen Telekom-Telefonanschluss!

MEHRERE GESPRÄCHE GLEICHZEITIG!

Abhängig von Ihrem T&T DSL-Netzanschluss bis zu 4 Telefonate parallel führen, selbst wenn Sie gleichzeitig im Internet surfen mit Ihren herkömmlichen Telefonen!

4 RUFNUMMERN!

Zusätzlich zu Ihrer jetzigen Rufnummer und mit Ihrer normalen Ortsnetzvorwahl.

PARALLEL CALL!

Gleichzeitiges Klingeln auf Ihren Telefonen an verschiedenen Orten!

VIDEO-TELEFONIE!

Mit Top-Qualität durch hohe DSL-Übertragungsgeschwindigkeit!

1994a,b, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675,





CITY-FLAT

€ **6,99** pro Monat*

IN VIELEN DEUTSCHEN GROSSSTÄDTEN VERFÜGBAR. GLEICHER PREIS FÜR ALLE DSL GESCHWINDIGKEITEN!

DEUTSCHLAND-FLAT

€ **9,99** pro Monat*

IN VIELEN ANSCHLUSSBEREICHEN VERFÜGBAR. GLEICHER PREIS FÜR ALLE DSL GESCHWINDIGKEITEN!

2072 KBIT/S

MESSAGE-BOX

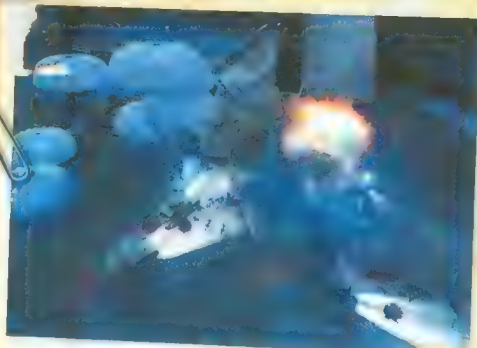
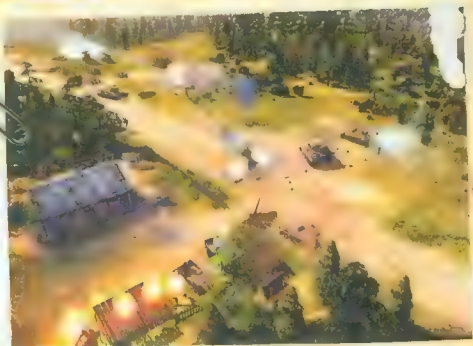
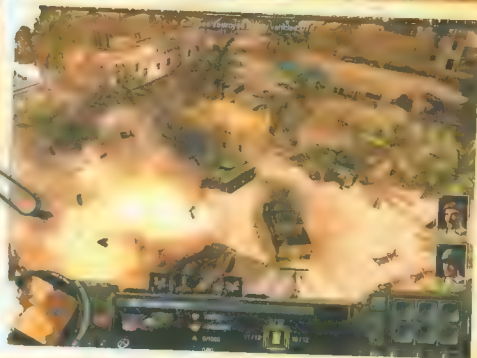
PARALLEL
CALL

VIDEO-
TELEFONIE

1&1

www.1und1.de

CODENAME:
PANZERS
 PHASE TWO



Es ist soweit!

Codename: PANZERS - Phase II lässt die heimischen Wohnzimmer ~~zittern~~ erzittern. Neue Helden treten zusammen mit bekannten Figuren in einer hollywoodreifen und spannenden Geschichte auf, die auch Sie fesseln wird.

Kämpfen Sie mit Ihren Truppen im heißen Wüstensand oder in den Gebirgen von Italien. Nutzen Sie die Dunkelheit der Nacht, um den Gegner zu überraschen. Machen Sie sich bereit für stundenlange, actiongeladene Strategie!

STICK TO YOUR GUNS!



JUNE 2005

WWW.PANZERS.COM



PC CD-ROM

CODENAME:
PANZERS
PHASE TWO



Storinregion

cdv

TOP NEWS

Neue Lichtgestalt!

»Totaler Abstieg:
Reinhold Messner.«

Max Payne ist tot, es lebe **ALAN WAKE**! Das ist nicht nur der Heldenname des neuen Action-Krachers von Remedy, sondern zugleich der Spielertitel.

Action | Prickelnde Inszenierungen sind genau das Ding von Remedy, den Machern der *Max Payne*-Serie. Bereits kurz vor der E3-Messe poppte eine Webseite wie aus dem Nichts auf. Dort gibt es zwei Dinge zu entdecken: Zwei Screenshots und einen kurzen Spieltrailer zum neuen Action-Reißer der finnischen Entwickler. Doch derart spärliche Informationen reichen aus, um bereits jetzt Vorfreude zu wecken. Das liegt vor allem am stimmungsvollen Film: Ein anfangender Zug ist dort zu hören, dann erscheint eine Schrifttafel: „Ein psychologischer Thriller.“ Donnergerollen, leise setzt Musik ein. Der Spielertitel blitzt auf. Strandszenen, wunderschön animiertes

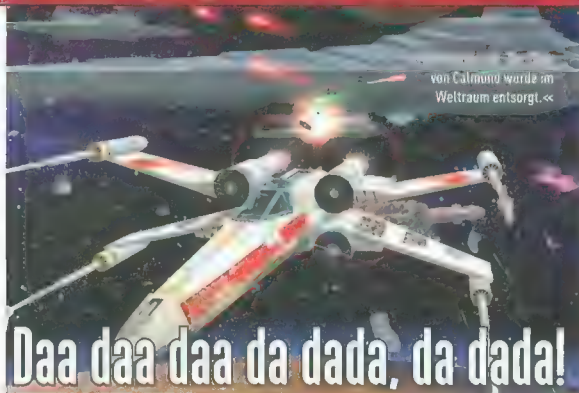
Wasser – idyllisch. Eine Szenerie, die an Kanada oder Norwegen erinnert. Und dazu diese epische, langsame Melodie, ein perfektes Zusammenspiel von Streichern, Flöten und Gitarren, bis zur nächsten Schrifttafel: „Einige sind für das Licht geboren.“ Die Musik wird grummelnder, das Szenario düsterer, irgendwie bedrohlich. „Einige sind geboren für die ewige Nacht.“ Eine Gestalt steht auf einem Steg – Alan. Ende. Der Wow-Effekt kommt sofort. Kinogefühle brodeln, die Lust auf mehr machen. Wann es das gibt? Das war vor Redaktionsschluss nicht mehr zu erfahren. Aber wir bleiben für Sie am Ball.

CHRISTIAN BIGGE

Info: www.alanwake.com

»Coburg: Feierabendverkehr.«

»Die Geschichte
des FishMac – wie alles
begann.«



Daa daa daa da dada, da dada!

Haben Sie schon Die Rückkehr der Sith gesehen? Wir auch! Doch die Vorfreude geht weiter, dank **STAR WARS BATTLEFRONT 2**.

Ego-Shooter | Freaks aller Herren Länder versammelten sich vergangenen Monat bei der Star Wars Celebration 3 in Indianapolis. Dort übten sie sich nicht nur im gemeinsamen Warten auf Episode 3, sondern erlebten auch die Ankündigung zu Battlefront 2. Die Pandemic Studios wollen den Titel vor allem im Bezug auf Schlachten im Weltraum ausbauen. Beispiel: Sie starten als unbedeutender Soldat, steigen in einen Raumgleiter und kapern einen riesigen Sternenkreuzer. Je nach Wunsch besetzen Sie den Kommandoposten, deaktivieren Schutzschilde oder bedienen Geschütze. Diesmal dürfen Sie sogar in bestimmten Situationen Jedis steuern. Den Herbst dieses Jahres schon mal rot im Kalender markieren.

LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.lucasarts.com/games/swb2/battlefront2

Grüner wird's nicht!

Das Spiel zum größten Trauma der Vereinigten Staaten von Amerika kriegt einen Nachfolger: **VIETCONG 2** kommt!

Ego-Shooter | Die Kommunisten haben immer noch nicht genug. Mit Vietcong 2 erscheint der direkte Nachfolger zur beliebten Dschungelballerei Vietcong und seinem Erweiterungs-Pack First Alpha. Fans der Serie zockten sicherlich auch schon das zweite offizielle Add-on namens Red Dawn durch, das wir vergangenen Monat auf unsere PC ACTION-DVD gepackt haben. Mit einer detaillierteren Grafik-Engine, einer frischen Kampagne

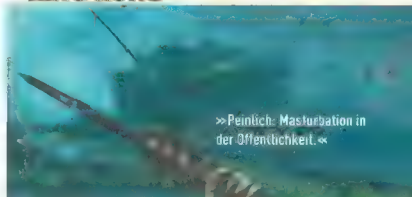
und einigen neuen Mehrspieler-Modi lässt der Titel seine Jünger durch Indochina dackeln. „Mit Vietcong 2 wollen wir den eingefleischten Fans ebenso wie Neuanfängern ein noch größeres und besseres Spielerlebnis bieten“, erklärt Christoph Hartmann von 2K Games. Lange warten Sie nicht mehr. Bereits Ende des Jahres geht es wieder zurück in die grüne Hölle.

LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.2kgames.com

LIES MICH!

KING KONG



Action-Adventure | Nach dem erfolgreichen Abschluss der Herr der Ringe-Trilogie steht Regisseur Peter Jackson kurz vor der Finalisierung seines nächsten Kinohits: einer Neuverfilmung von King Kong. Die fette Lizenz sicherte sich Ubisoft. Die Franzosen wollen noch in diesem Jahr ein Abenteuer für PC herausbringen, welches die Filmhandlung nachstellt. Als Forscher treten Sie mit Ihrem Team auf Skull Island gegen bösartige Kreaturen an und verfolgen den Riesenaffen bis nach New York.

(CB)

Info: www.ubisoft.de

SPIELE PER DOWNLOAD

Branche | Valve hat es mit seinem Steam-Portal vorgemacht, jetzt zieht Codemasters nach. Als erstes Vollpreisspiel der Engländer ist das Action-Adventure Second Sight (PC ACTION-Wertung 76 Prozent) per Download zu erwerben – und zwar zum vergünstigten Preis von 22 Euro. Läuft der Test vielversprechend, sind weitere Angebote nur eine Frage der Zeit.

(CB)

Info: www.codemasters.com/secondsight

SHATTERED UNION



Echtzeit-Strategie | Von Pop-Top-Software, den Entwicklern der Railroad Tycoon- und Tropico-Reihe, war in letzter Zeit wenig zu hören. Jetzt melden sich die Amerikaner mit Shattered Union, einem klassischen Echtzeit-Strategiespiel, zurück. Das Thema: In nicht allzu ferner Zukunft präsentiert sich Amerika als ein von Bürgerkriegen zerrissenes Land. In der Einzelspieler-Kampagne sollen Sie als virtueller General wieder für geordnete Verhältnisse sorgen – und nutzen dazu Panzer, Hubschrauber und Soldaten. Bereits im Herbst dieses Jahres soll die Schlacht beginnen.

(CB)

Info: www.2kgames.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	Stronghold 2	Take 2
2	▲	NEU	Guild Wars	Flashpoint
3	▲	NEU	Empire Earth 2	Vivendi Universal
4	▲	8	Half-Life 2	Vivendi Universal
5	▲	6	Die Sims 2	EA
6	▲	NEU	Trackmania Sunrise	Koch Media
7	▼	2	Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre	EA
8	▲	NEU	Knights of the Old Republic 2	Activision
9	▲	NEU	World of Warcraft	Vivendi Universal
10	▼	1	Splinter Cell 3: Chaos Theory	Ubisoft

Quelle:

SATURN

LIES MICH!

POSSESSION



Action | Das ist ja mal eine Überraschung! Blitz Games, bisher durch Neuveröffentlichungen von Klassikern wie Frogger oder Pac-Man World aufgefallen, enthüllt auf der E3 gar Finsteres: den Schocker Possession. Dort wackeln Sie als Boss einer Armee der Finsternis durch eine frei erkundbare 3D-Stadt und sorgen mit bis zu 100 Zombies gewaltig für Unruhe. 2007 fällt der Startschuss für den Horrortrip, der auf ersten Bildern bereits jetzt eine gute Figur macht. Wir sagen: Hölle, Hölle Hölle! (CB)

Info: www.yeahhavebeenpossessed.com

BATTLEFIELD 3

Action | Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns noch ein Gerücht, dass sich, während Sie diese Zeilen lesen, wohl bereits als Wahrheit herausgestellt haben dürfte. Dice, schwedisches Entwicklungsstudio vom beinahe vollendeten Battlefield 2 (siehe Seite 64), kündigt nämlich zwei neue PC-Titel an. Einen für 2006, einen für 2007. Dass eines der beiden Spiele die Battlefield-Reihe fortsetzt, gilt als so gut wie sicher. Spannender dürfte sein, wie der andere Titel lautet. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe. (CB)

Info: <http://global.dice.se/games>

TITAN QUEST

Mit der Feuerdrat übertrifft es Battlefield nun wirklich.

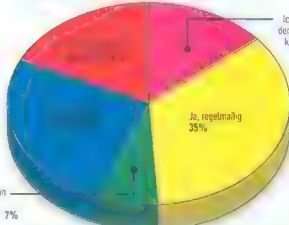


Rollenspiel Brian Sullivan, Co-Designer von Age of Empires, wendet sich einem anderen Genre zu und bastelt für THQ am Action-Rollenspiel Titan Quest. Dort sollen Sie als einsamer Held wild gewordene griechische und ägyptische Halbgötter zähmen, um so das Unheil von der bekannten Welt abzuwenden. Die Geschichte erinnert Sie ein wenig an Diablo 2? Das Spiel sicherlich noch viel mehr, denn die Mechanik gleicht dem Vorbild nicht nur oberflächlich. Aber wenn Blizzard schon keinen offiziellen Nachfolger ankündigt, freuen wir uns umso mehr über einen aufgehübschten inoffiziellen. (CB)

Info: <http://thq.com>

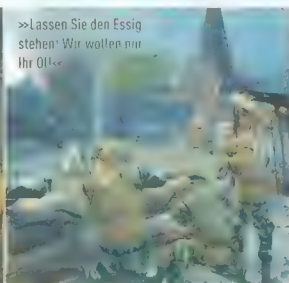
SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
Spielen Sie World of Warcraft?



Zehn Hämmer für ein Halleluja

Innovative Konzepte sind rar. Der Fortsetzungswahn regiert. **FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS** steht somit genau in der Mitte.



Action Spannend, unterhaltsam, innovativ und von den Kritikern geliebt. Nein, es geht nicht um die PC ACTION, sondern um THQs „Tactical-Combat-Action“ Full Spectrum Warrior. Der Nachfolger trägt den Zusatz Ten Hammers und soll laut den Entwicklern viel mehr von dem bieten, was schon im Erstling so richtig geknallt hat. Nach wie vor steuern Sie amerikanische Einheiten durch Krisengebiete und erleben eine Mischung aus Echtzeit-Strategie und Action-Spiel. Erstmals befehlen Sie jetzt auch Fahrzeuge, dringen sogar in Gebäude ein, platzieren Scharfschützen-Teams und eskortieren Geiseln. Der Mehrspieler-Teil wird um einige Modi erweitert. Ganz wichtig: Sie steuern jetzt mehrere Teams gleichzeitig. Anfang 2006 rücken Sie wieder an die Front! AHMET ISICURK

Info: www.fullspectrumwarrior.com

ATARI

bringt Sie zum Kochen!

Sie brauchen Ihre Knete für den Sommerurlaub und wollen trotzdem was Neues daddeln? Kein Problem, es gibt ja unser Atari-Gewinnspiel. Potenzielle Abstauber beantworten einfach die Preisfrage! Diese Gewinne locken:

- 1 x BP-Tasche**
Super stylvoll und äußerst robust.
- 5 x Boiling Point**
Ganz umsonst und direkt zu Ihnen nach Haus
- 20 x BP-Dog-Tag**
Damit Sie nicht verloren gehen.
- 10 x Kopftuch**
Für Freizeit-Rambos und alle, die es werden wollen.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielserte 30. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Welches Spiel sollten Sie nicht ignorieren?

- A) Boilen-Pest
- B) Boiling Point
- C) Boilen-Spiegel



diezwei.eagames.de



© 2004 Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield 2 is a trademark of Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA, EA GAMES, the EA GAMES logo and "Challenge Everything" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Gamemaster and the "Powered by Gamemaster" design are trademarks of Gamemaster Industries, Inc. All rights reserved. © 2004 Creative Technology Ltd. All rights reserved. Logitech, the Logitech logo, and other Logitech marks are owned by Logitech and may be registered. All other trademarks are the property of their respective owners. The Creative logo is a registered trademark of Creative Technology Ltd. in the United States and/or other countries. All brands or product names listed are trademarks or registered trademarks and are property of their respective holders. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.

Challenge Everything

Wer zur Hölle ist eigentlich ...

JAMES BROWN?



Das Haarwuchsmittel hilft doch: Homer Simpson. <

Er ist der Boss. In einer Männerwelt. Doch von Funk und Soul will er nichts wissen.

„Alles, bis auf Country-Musik, die nervt total!“, antwortet James Brown auf die Frage, welche Klänge er privat genießt. Am liebsten hört er Techno und Trance, aber auch Rock und Hip-Hop. James A. Brown ist weder schwarz noch der „Godfather of Soul“. Er hat eine Halbglatze und ist Anhänger der Riddick-Filme. Seine Kollegen rufen ihn schlicht „Jim“. Seine Frau nennt ihn „Sex Machine“. Behaupten wir einfach mal, Jim verrät, dass es mit seiner Ehe wieder bergauf geht, seit er die Finger von Online-Rollenspielen lässt. „World of Warcraft“ schaut phänomenal aus. Aber ich darf nicht!“ Seit knapp zwei Jahren arbeitet er bei Epic

Games, den Erschaffern von *Unreal Tournament*. Jim war schon immer Zocker, spielte sogar in einem professionellen UT-Clan. Er ließ seine E-Sport-Karriere sausen, um bei Sony Online anzuheuern, an *Everquest* und *America's Army* mitzuarbeiten und schließlich in Cary, North Carolina, zu landen. Beim Interview ist Mister Brown etwas aufgeregt. Schließlich erscheint weltweit an diesem Tag der Xbox-Titel *Unreal Championship 2*, bei dem er als Level-Designer mitwirkte. Außerdem gab es am Vortag eine große Veröffentlichungsparty mit Frauen, Waffen, Bier. Die Erwartungen sind hoch. Genau wie bei seinem nächsten Projekt *Unreal Tournament 2007*. Er lächelt. „Ich bin UT-Fanztiker, zocke jeden Abend.“ Das ist gut für seine Ehe. Schließlich ist UT kein Online-Rollenspiel.

LUKASZ CISZEWSKI

Dein neuer Schwarm

Vom UT-2004- zum Half-Life-2-Mod zum eigenständigen Spiel. **ALIEN SWARM: INFESTED** bahnt sich seinen Weg



Früher wollten sich nur Mexikaner über unsere Grenzen schmeißen. Das waren noch goldene Zeiten. <

„Action!“, ruft jeder gerne, wenn er in einem Action-Spiel steckt. Was ist ein Spaß? Das war wohl die erste Frage, die ich mir gestellt habe. Dieses Komplement macht die Welt von *Alien Swarm: Infested* zum besten *Unreal Engine*-Mod, das jemals entwickelt wurde. Denn das UT-2004-Mod ist einfach zu spielen. Obwegen sind Sie in unserem Spiel! Zum ersten Mal können Sie die Kontrolle über Space Marines, die Kolonien

„VALVES SUPPORT IST BEISPIELOS!“

Ivan Simoncini wird bald reich und berühmt sein. Zu seinen Fans gehören bereits jetzt Mitglieder von Valve und Epic Games.

Unser Team ist winzig und fast alle haben noch einen Ganz- oder Teilzeitjob. Das Geld brauchen wir hauptsächlich, um Speisen und Hilfe von außerhalb, wie etwa Künstler und Synchronsprecher, zu bezahlen.

PC ACTION: Alien Swarm kennen wir als UT-2004-Mod. Wie wurde daraus ein eigenständiges Spiel?

Ivan Simoncini: Vor rund einem Jahr wurden wir von Valve kontaktiert und gefragt, ob wir Lust hätten, das Spiel auf der Source-Engine zu entwickeln. Dieses Angebot, diese Chance, mussten wir einfach ergreifen.

PC ACTION: Woher nehmt ihr die Konte für so ein aufwendiges Projekt?

Ivan Simoncini: Wir haben beim offiziellen „Make Something Unreal“-Wettbewerb ein bisschen was verdient. Wir waren uns zwig, das Preisgeld nicht auf den Kopf zu heben, sondern es in unser neues Spiel zu investieren. Es ist jedoch nicht so viel Geld, als dass wir uns Löhne bezahlen könnten.

PC ACTION: Hat Valve schon angeknipst, um auch zu assimilieren?

Ivan Simoncini: Hehehe! Nein, obwohl wir, wie es scheint, ein paar große Alien Swarm-Fans bei Valve haben. Sie luden uns nach Seattle ein und erklärten ein paar Tage lang ausführlich die Source-Engine. Valves Support ist beispiellos. Wie die sich um ihre Community kümmern. Fantastisch!

PC ACTION: Es erscheinen zwei Versionen von *Alien Swarm: Infested*.

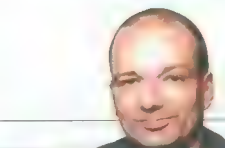
Ivan Simoncini: Ja. Eine abgespeckte, dafür kostenlose Version und eine Vollversion, mit der wir hoffentlich etwas Geld verdienen. Die Vollversion enthält mehr Charaktere, mehr Missionen, mehr technische Spielereien und so weiter.

„Ich würde mir wünschen, dass ich ein bisschen mehr Geld verdienen könnte. Aber das ist das Leben. Die Tatsache, dass es das Geld gibt, ist das, was das Leben ausmacht. Ich würde mir wünschen, dass ich ein bisschen mehr Geld verdienen könnte. Aber das ist das Leben. Die Tatsache, dass es das Geld gibt, ist das, was das Leben ausmacht.“

AMHET ISCHURK

Info: www.blackcatgames.com

Info: www.princeofpersiagame.com/de



HEINRICH LENHARDT TROTZT DEM TOTALEN ROLLENSPIELWELT-KAPITALISMUS.



Sony Online Entertainment, spätestens seit „pizza“ berüchtigt-bekannt als pragmatischer Ausrasterkäufer, scheint das plötzlich nicht mehr so eng, „Status Exchange“ nennt sich ein neuer Auktionsservice, der Verkäufe von Everquest 2-Spielwelt-Wertgegenständen managt (vorerst nur auf bestimmten Servern). Das Unternehmen tritt dabei als Mittelsmann auf, will so Betrügereien verhindern und bereichert sich selbst mit einer „Bearbeitungsgebühr“. Der Hersteller sanktioniert also die Käuflichkeit von Ansehen und Status in seiner Spielwelt. Früher steckten hinter Level-50-Charakteren Hunderte Stunden Leistung, jetzt kann sich jeder Besserverdienende in fünf Minuten einen Superhelden gönnen. Oder charaktersschwache Schlechterverdienende verjuxen Mietgeld und verhökern Nieren, nur um ihrer Waldfrein einen heißen Fummel zu spendieren. Bleibt mir nur noch, Mythic-Chef Mark Jacobs (*Dark Age of Camelot*) zu zitieren – für den ist der Everquest 2-Ausraster „eine der schlechtesten Entscheidungen der Onlinespielwelten-Geschichte“.

Action Der Osten kommt gewaltig. Ende Mai bedentz uns der Erfurter Verleger New East Media den Ego-Shooter *Conspiracy: Weapons of Mass Destruction*. Als Agent Cole Justice machen Sie die korrupte CIA-Spezialeinheit Hydra an fünf Schauplätzen mit Ihren großkalibrigen Wummen bekannt. Sie ballern in tropischen Dschungel-Levels genau wie in artischen Schneelandschaften. Und das ist auch gut so! Denn Hydra will biologische Massenvernichtungswaffen an Terroristen verhökern. Da diese Souvenirs gegen das Artenschutzabkommen laichender Stummelfußfrösche in Südamerika verstoßen, greifen Sie im Auftrag der Regierung natürlich ein. Außer Schießkünsten ist sogar Taktik gefragt. Stimmt's, George?

MARC BREHME

MARC BREHME

Info: www.conspiracyworld.com

Mitmachen und abgreifen per SMS!



BOILING POINT

SEITE 26

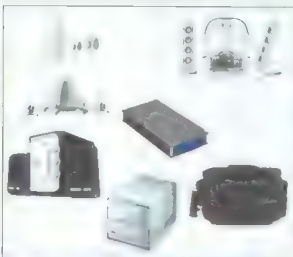
Mit *Boiling Point* einsacken, so das Motto des Atari-Gewinnspiels dieses Monats. Zur PC-Veröffentlichung der wüsten Ballerei haut Atari jede Menge Preise raus, zum Beispiel eine Tasche, Dog Tags und natürlich Vollversionen. Wenn Sie einen Preis abgreifen wollen, beantworten Sie die Frage auf Seite 26 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 45“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 45 C) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Atari-Boiling“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



WAS SIE SICH ANSCHAUEN

SEITE 31

Lust auf Preise im Gesamtwert von rund 5.000 Euro? Diesen Monat im Angebot: Soundsysteme von JBL und Harman/Kardon, USB-Festplatten von TechSolo und Barebones von Shuttle. Wer einen der Preise gewinnen will, beantwortet die Frage auf Seite 31 und schickt die Lösung per SMS mit dem Schlüsselwort „pca 46“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 46 C) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware 7-05“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



REISE ZU BLIZZARD

SEITE 124

Geben Sie's zu! Sie sind süchtig nach *World of Warcraft* und der Verzweiflung nahe, wenn die europäischen Server mal wieder für zwei Stunden ausgefallen sind. Dann stellen Sie sich die Frage: Was macht Blizzard da in Paris eigentlich? Schauen Sie doch selbst mal hinter die Kulissen! In Zusammenarbeit mit Gamedynamite verlost PC ACTION zwei Reisen nach Paris, inklusive eines Besuchs des europäischen Hauptquartiers von Blizzard. Wenn Sie gewinnen möchten, beantworten Sie die Frage auf Seite 124 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 47“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 47 B) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Blizzard-Reise“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



WILLYS

SEITE 150

Jetzt wirds hart! Zumindest für Ihren Nager gibt's augenblicklich kaum eine stabilere Unterlage als das X-Board V2 von Kryptek. Damit Sie das mal antesten können, verlosen Kryptek und PC ACTION gleich 25 der robusten Mauspads. Um an der Verlosung teilzunehmen, beantworten Sie die Frage auf Seite 150 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 48“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 48 A) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „X-Board“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



WIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

SEITE 42

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 43“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spielertitel (Beispiel: pca 43 Stronghold 2) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



DARAUF WARTEST DU!

SEITE 76

Welches Spiel erwarten Sie am sehnlichsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 44“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spielertitel (Beispiel: pca 44 Half-Life 2: Aftermath) an die 84446* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de.



kryptec®
Gamer

* 0,49 EUR/SMS – E-PLUS, O2, VODAFONE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
0,61 EUR/SMS – T-MOBILE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnberechtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Roll's raus

Der Clou: Sie müssen nicht mal durch die Hassel! Die tollen Preise im Gesamtwert von 5.000 Euro stellen Shuttle, Techsolo und Harman Multimedia zur Verfügung. Die Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwesternmagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

Ohne Scheu einfach abgreifen! Das gibt es zu gewinnen:

Soundsysteme von JBL und Harman/Kardon

2x Harman/Kardon Soundsticks II

2x JBL Encounter

6x JBL Creature II

Hier gibt es was auf die Ohren: Wir verlosen insgesamt zehn Designer-Soundsysteme von JBL und Harman/Kardon. Zwei Gewinner erhalten das High-End-Soundsystem Soundsticks II mit durchsichtigem Gehäuse. Zwei weitere Sieger dürfen sich auf das JBL Encounter im Alien-Look freuen. Zudem verlosen wir sechs JBL Creature II – in der Wunschfarbe der Gewinner.

Gesamtwert: ca. 1.400 Euro



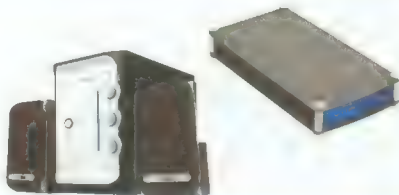
Hardware von Techsolo

10x TL-2170 2.1-Soundsystem

8x TMR-3550 16H USB-Festplatte

In Zusammenarbeit mit Techsolo verlosen wir Soundsysteme und Festplatten. Zehn Leser können ihren Computersound bald über das TL-2170 genießen. Das 2.1-Soundsystem bringt satte 25 Watt RMS-Leistung und besitzt einen optischen Eingang. Zusätzlich verlosen wir acht 160-Gigabyte-USB-Festplatten von Techsolo.

Gesamtwert: ca. 1.800 Euro

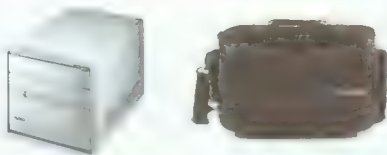


Barebones von Shuttle

4x ST2065 plus Tasche

Wenn Sie sich ohne großen Aufwand einen Athlon-64-PC bauen wollen, sollten Sie bei dieser Verlosung mitmachen: Vier Gewinner erhalten je einen edlen Barebone ST2065 von Shuttle. Das Gerät ist für Socket-939-Prozessoren ausgelegt – dank leistungsstarker Onboard-Grafik von ATI benötigen Sie keine zusätzliche Grafikkarte.

Gesamtwert: ca. 1.800 Euro



Das musst du wissen!

Das bei der Verlosung teilnehmende Unternehmen ist ausschließlich für die Verlosung zuständig.

Die drei Buchstaben des Firmennamens JBL gehören seit dem Gründer mitwirkend.

at James Alan Smith, Jr. (a) James W. Smith, Jr. (b) John B. Smith, Jr. (c) John B. Smith, Jr.

Alle Gewinner werden benachrichtigt und müssen die Gewinne innerhalb von 30 Tagen abholen.

Die Gewinner werden benachrichtigt und müssen die Gewinne innerhalb von 30 Tagen abholen. (Einschreibungsfrist bis zum 31. Juli 2005)

freenetDSL*

3

Je
de
Fr



*Flatrate ist nicht auf bestimmte Städte oder Regionen begrenzt, sondern gilt überall, wo DSL verfügbar ist. Angebot gilt nur bei gleichzeitiger Bestellung eines freenetDSL-Anschlusses ab € 16,90 net. Einmaliger Anschluss bei der Deutschen Telekom AG erforderlich. Mindestvertragslaufzeit 12 Monate, automatische Verlängerung um jeweils weitere 12 Monate, wenn keine Kündigung mindestens 2 Monate vor Ablauf der

0180 - 30 30 530 (0,09 €/Min., 7-23h)

MAI HELL ODER DSL!
Jetzt einsteigen - mit
der günstigsten freenet-
Flatrate aller Zeiten!*

**DIE ECHTE
DSL-FLATRATE**

€ 8,90*

deutschlandweit

wenn DSL verfügbar

freenet.de

normal ist das nicht!

Preissetellungspreis für DSL 1000 € 49,90. In vielen Anschlössbereichen verfügbar. Telefonanfrage erforderlich. Angebot gültig bis 30.06.05. Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt.

www.computec.freenet.de

NET NEWS

Fotos: Freaks 4U GmbH

»Party-König Ammer macht seine Mädels mit Modern-talking-Musik gelügig.«

Nicht von schlechten Eltern!

Spitze Zungen behaupten, dass E-Sport-Meisterschaften schnell langweilig werden. Nicht so auf den NGL-FINALS in Berlin... da waren ja auch genug Mädels am Start.

»Können sich kaum auf den Sitzen halten. Scorpions-Konzertbesucher.«

E-Sport | In gemütlichen Kinosesseln verfolgten die Fans die Spiele ihrer Champions. Den Abschluss der dritten Saison feierte die LAN-Party Liga NGL Anfang April im Berliner Kino Cubix und sorgte auch für Sitzkomfort. „Wieder eine Meisterschaft absitzen und sich ein paar schöne Spiele anschauen“ – das könnte angesichts von unzähligen E-Sport-Wettkämpfen dem einen oder anderen Zuschauer im Kinosessel oder vor der eigenen Mattscheibe zu Beginn durch den Kopf gegangen sein. Schließlich gibt es allein vier LAN-Party-Meisterschaftsendkämpfe pro Jahr, von anderen Events und täglichen Wettkämpfen im Internet sowieso abgesehen. Doch diese Finalspiele rissen dank einem überraschenden Favoritensterben einige Fans vom Hocker. In *Warcraft* siegte Überraschungsfinalist Davin „DkH.Davin“ Georgi in einem packenden Finale mit 3:2 gegen Dauerfavorit Daniel „SK|Miou“ Holthaus. Begleitet von Cheatvorwürfen und gegenseitigen Beleidigungen lieferten sich die beiden einen richtig harten Schlagabtausch. Ebenso überraschend war das frühzeitige Aus von Mousesports im *Counter-Strike*-Turnier. Nicht weniger knapp landete sich dann Team64.AMD auf den höchsten Platz auf dem Siebertreppchen, indem sie Ocrana.ATI mit 16:14 besiegten. Ein dritter Favorit gab sich im *Unreal Tournament*-Wettbewerb geschlagen: mouz|kiLLu verlor gegen den als Außenseiter gestarteten Veteranen Ulrich „JP|daddy“ Scheller. Die eigentlichen Stars des Abends waren aber die *Counter-Strike*-Frauen: Vier Teams zogen bei jedem Match und auch in den Spielpausen die Blicke auf sich. Den Sieg nach Hause trugen letztlich die fünf Miesen vom Clan „Catz“. Wer die Spiele verpasst hat, kann sich auf eine DVD-Kollektion der NGL freuen, welche die filmreife E-Sport-Action in Kürze auf den heimischen Fernseher bringt. **FELIX LOHMEIER**

Info: www.ngl-europe.com

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELIX LOHMEIER
22 Jahre
f.lohmeier@gmail.de

„Es gibt wieder einen neuen E-Sports-Spitzenverdiener: Der *Starcraft*-Spieler Lim „Boxer“ Yo Hwan aus Korea bekommt 138.000 Dollar pro Jahr Festgehalt, zuzüglich Preisgeldern nur für's Daddeln. Geiler Job, was?“





Fotos: PlanetLAN GmbH

Mach ein Fass auf!

DCMM 2005: Casemodder hämpten mit spektakulären Eigenbauten um die Gunst der Fachjury.

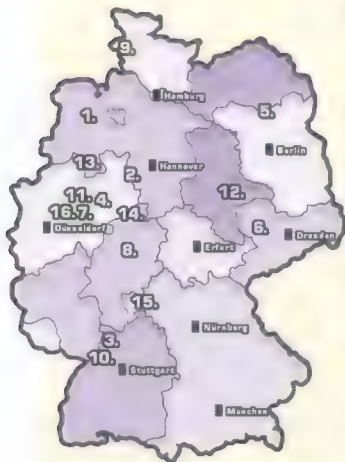
E-Sport Die vierte Deutsche Casemod Meisterschaft (DCMM) fand im Rahmen der Hobbytronic in Dortmund statt. Fazit: Showeffekte allein können nicht mehr punkten. So hat die Jury den in einen Taucheranzug gehüllten PC von Casemod-Urvater Ralf Wingender trotz Nebelmaschine auf die hinteren Plätze verbannt. Ebenso brachte das große, aber einfache „Datenfass“ (großes Bild) seinen Besitzer Tilo Bohnert nicht auf das Siebertreppchen. Gewonnen haben Computerbastler mit technischen Raffinessen. In der Kategorie Eigenkonstruktion (CaseCon) siegte Marco Bensien mit seinem futuristischen Alienkopf. Bei den Umbauten (CaseMod) überzeugte Benjamin Franz die Jury mit einem aufwendig umgestylten Standardgehäuse im kühlen Alulook (Bild rechts oben). Der Publikumsbeliebte war auch eher rustikal: Es gewann die aufwendig verarbeitete Holzpyramide von Dirk Wand aus Duderstadt (Bild rechts unten).

FELIX LOHMEIER

Info: www.dcmm.de

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.

PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILNEHMER	WVWL	KOL	ANN.	STATUS	URL
DEUTSCHLAND								
1 nFrag 5	27.05.2005	26123 Oldenburg	672	✗	✓	■		www.nnga.de
2 LANarena 10	27.05.2005	31785 Hameln	684	✗	✓	■		www.lanarena.de
3 Gigahertz LAN XVI	27.05.2005	76646 Bruchsal	408	✗	✗	■		www.gigahertz-lan.de
4 BoerdeLAN 13	27.05.2005	59609 Anröchte	333	✗	✓	■		www.boerde-lan.de
5 Lan-4u.18	01.07.2005	16798 Fürstenberg	400	✓	✗	■		www.lan-4u.de
6 GrimmaLAN V	15.07.2005	04668 Grimma	316	✓	✗	■		www.grimmalan.de.vu
7 XSLan-20	15.07.2005	58644 Iserlohn	450	✗	✓	■		www.xslan.de
8 C-MaxX enlarged	22.07.2005	36304 Alsfeld	800	✗	✗	■		www.enlarged.de
9 SommerCon 2005	24.07.2005	25746 Heide	300	✗	✓	■		www.gamecon.de
10 Convention-X-Treme VII	29.07.2005	76689 Karlsdorf	410	✗	✗	■		www.convention-x-treme.de
11 XSLan-21	19.08.2005	58644 Iserlohn	350	✗	✓	■		www.xslan.de
12 LAN-Nation v7.0	02.09.2005	96160 Geiselwind	712	✗	✓	■		www.lan-nation.com
13 The Summit V	02.09.2005	49074 Osnaabrück	1060	✗	✓	■		www.the-summit.de
14 The X-Treme LAN 9	02.09.2005	34359 Reinhardshagen	300	✗	✓	■		www.thextlan.de
15 gacom400	09.09.2005	97942 Karbach	400	✗	✓	■		www.lan-gacom.org
16 [ju:nien] IX	07.10.2005	58093 Hagen	650	✗	✗	■		www.junien.de
ÖSTERREICH								
Ennsomnia 5	24.06.2005	4470 Enns	400	✗	✓	■		www.mclan.at/lan
DownunderLAN 5	15.07.2005	3100 St. Pölten	400	✗	✗	■		www.downunder4lan.net
Frag-Factory	29.07.2005	1220 Wien	800	✗	✓	■		www.frag-factory.at
PhänomenLAN	19.08.2005	8010 Graz	1544	✗	✗	■		www.phaenomenlan.at
SCHWEIZ								
The Legend Tour III	03.06.2005	3007 Bern	125	✗	✗	■		www.netgame.ch
LAN Trophy 05	12.08.2005	6210 Sursee	262	✗	✓	■		www.lan-trophy.ch
Netplex 2	26.08.2005	3550 Langnau	200	✗	✗	■		www.netplex.ch



Für eine fette Hand voll Dollar

Zehn Städte, eine Million Dollar Preisgeld, ein Spiel: Painkiller! Die CPL bricht Rekorde.

E-Sport | Die CPL World Tour bringt E-Sport und Multikulti zusammen. Zwar sorgte zum Startschuss in Istanbul ein Blizzard mit Schneesturm für eine Absage des Turniers, Ende März wurde es jedoch ernst. Der Niederländer Sander „VoG“ Kaasjager siegte gegen seine bekanntesten Kontrahenten Jonathan „fatlity“ Wendel (USA) und Benjamin „Zyz“ Bohrmann (Deutschland), gewann 15.000 Dollar und ein Ticket für das Finale. Es bleiben noch acht weitere Qualifikationsturniere auf der ganzen Welt. Im Juni kommt die CPL World Tour auch nach Deutschland. Das mit 50.000 Dollar dotierte Painkiller-Turnier steigt in Berlin. FELIX LOHMEIER
Info: www.thecpl.com

BESSERWISSE

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ MAG WEGSCHAUEN.

Fernsehen bildet!

Frontal 21, das nach eigenen Angaben „kritische, investigative und unerschrockene“ Magazin des ZDF, strahlte kürzlich den Beitrag „Gewalt ohne Grenzen – Brutale Computerspiele im Kinderzimmer“ aus. Fazit des Berichts: Über eine Million Kinder und Jugendliche verbringen ihre Freizeit mit Prügelein und Töten am PC. Ich war geschockt. Selten habe ich nach einer Sendung so viel über mich lernen können. Vor meinem inneren Auge lief mein Leben noch einmal wie ein Spielfilm ab. Das erste mal Doom und Quake, etliche Counter-Strike-Sessions in dunklen Kellergewöben. Mein Leben – gepflastert von virtuellen Leichen! Habe ich mich unterbewusst zu einem potenziellen Killer entwickelt? Nach Antworten suchend irre ich orientierungslos umher. Um sicherzugehen, dass meine junge Seele nicht beschädigt wurde, suche ich Rat beim ZDF. Wer weiß denn besser Bescheid



»Spritziger Typ: der Weltmeister im Onanieren.«

als diese Rotte aufgeklärter Journalisten? Ein Anruf. Ich lande in der Redaktion von Frontal 21. „Was hat es mit den in Ihrem Beitrag angesprochenen Meta-Analysen auf sich? Können Sie mir eine Quelle für die zahlreichen Studien nennen, die Aufschluss über die Auswirkungen von bru-

talen Computerspielen geben? Sehen Sie einen Zusammenhang zwischen mangelnder Liebe und Familienfürsorge und steigender Gewalt bei Jugendlichen? Warum sind Gewalt-Spiele für Erwachsene fragwürdiger als entsprechende Filme? Wie viel ist zwei plus zwei?“ Die Dame am Telefon entschuldigt sich und schaufelt mich in die Warteschleife. Musik. Die Titelmelodie von Mortal Kombat? Nein, so viel Humor geht dann doch nicht. Die Dame meldet sich zurück. „Herr Gardé? Ich verbinde Sie mit unserem Redaktionsleiter.“ Sehr gut. „Dr. Claus Richter hier, Herr Gardé, ich habe nicht viel Zeit, Sie sind der zehnte Journalist, der heute anruft. Die Antwort auf Ihre Frage lautet: Vier!“ Wusste ich's doch!

TOMB RAIDER

ALTER ...
IST DAS EIN NEUER
"TOMB RAIDER" TEIL?
GAIL, DIE BRINGEN
LARA CROFT ZURÜCK
AUF DEN PC!

HMM ...
SCHEINT
SO!

...LARA.. "SEUFTZ"

„AH, DU DENKST
ABER SCHON DARAN, DAS
DER ERSTE TEIL SCHON VOR
ÜBER 15 JAHREN
ERSCHEINEN IST
ODER?“

AIRG!

© 2005 www.gunjack.de





PHONE

GAME

- Mobiltelefon im Taschenformat
- MMS und E-Mail
- Kalenderfunktion

- Multiplayer-Gaming über Bluetooth
- 3D-Grafik
- Exklusive N-Gage Spiele



Teste jetzt N-Gage QD: das Mobiltelefon für den Gamer. Spiel die angesagtesten Games. Ruf deine Freunde an, schick ihnen eine E-Mail oder MMS, und lade dir z.B. weitere Spiele-Level aus der N-Gage Arena herunter. Für mehr Fun & Action besuch www.n-gage.com/de

N-GAGE
NOKIA
The gamer's phone

[illegible]



Foto: GameCore e.V.

LAN-Party | Das staunt Herr Beckstein und Herr Schröder wundert sich. Das Werner-Heisenberg-Gymnasium in Heide richtet ab dem 24. Juli schon zum sechsten Mal ein Netzwerkcamp aus. Zwei Wochen lang wird in ver-

netzten Klassenzimmern gezockt, daneben gibt's Workshops, Sport- und Unterhaltungsprogramm. Der Spaß kostet pro Person 25 Euro, die Anmeldung läuft seit dem ersten Mai.

FELIX LOHMEIER

Info: www.gamecon.de

DOMINA

DAS ZOCKERWEIBCHEN

LUDENS

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetzeitschrift www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens“ aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.



Name: Maria Krumm
Wohnort: München
Alter: 21 Jahre
Wohnort: München
Spiele: ...
Interessen: ...
Wohnort: ...
Spiele: ...
Interessen: ...
Wohnort: ...
Spiele: ...
Interessen: ...

... in zweimal unsere Re...

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

DER HERR DER RINGE ONLINE



Online-Rollenspiel | Das wurde aber auch Zeit! Endlich, irgendwann im Jahre des Herrn 2006, soll ein Online-Rollenspiel zur weltberühmten Herr der Ringe-Trilogie von J. R. R. Tolkien erscheinen. Das handelt zwar zur Zeit der Ringkriege, lässt Spieler aber nicht direkt in die Haut von Frodo, Aragorn und Co. schlüpfen. Die Spielercharaktere dienen quasi als Bevölkerung Mittelirdes und verfolgen die Ereignisse als aktive Zeitzeugen. Entwickler Turbine Games (*Asheron's Call*) sollte über ausreichend Erfahrung besitzen, um das Epos stilschlüssig auf den Monitor zu zaubern.

CHRISTIAN BIGGE

Info: www.middle-earthonline.com

ASUS-WWCL-FINALSPIELE

E-Sport | Runde sieben. Am 28. und 29. Mai messen sich die besten LAN-Party-Spieler aus Deutschland, Österreich und der Schweiz. Im Gasometer Oberhausen in sieben E-Sport-Disziplinen. Besucher ab 16 Jahren können die Spiele dort live verfolgen. Der traditionelle Hauptpreis, ein Smart Roadster, geht diesmal an den Gewinner des Pro Evolution Soccer 4-Turniers.

FELIX LOHMEIER

Info: www.wwcl.net

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

Online-Rollenspiel
 Noch einmal ein bekannter Name, noch einmal derselbe Entwickler. Turbine Games (siehe oben) will noch in diesem Jahr eine offiziell lizenzierte Online-Spielewelt mit dem wohl bekanntesten aller Rollenspiel-Regelwerke herausbringen, auf dem unter anderem auch Titel wie *Baldur's Gate* basieren. Das neue Epos soll in der mysteriösen Welt Eberron spielen und das Regelwerk 3.5 verwenden. Klingt nach Schwergewicht. Wenn die Zugänglichkeit passt, könnte *World of Warcraft* Konkurrenz bekommen.

CHRISTIAN BIGGE

Info: www.dfo.com

»In der Vorrunde schied der National-Elit aus.«

JUNNIEN-LAN-PARTY

LAN-Party | Kein Schnickschnack, keine verbissenen Wettkämpfe, nur Spaß. Ein Alt-Herren-Kegelklub veranstaltet die neunte Retro-LAN-Party vom 7. bis 9. Oktober in der Hagener Stadthalle. Das zahlreiche, volljährige Stammespublikum köpft schon früh morgens, bevor die Türen öffnen, das erste Pils auf dem Parkplatz. Wer teilnehmen will, muss sich schnell entscheiden. Die Anmeldung startet in Kürze, die 650 Plätze sind meist schnell ausgebucht.

FELIX LOHMEIER

Info: www.junien.de

www.preiswerthandy.de/playit

Sein Name ist Sein Motto, Alles Für "Null" -
Gespräche unter 10 Sekunden frei, 1.200 SMS inkl.,
kein Mindestumsatz und ab 9 Cent telefonieren!

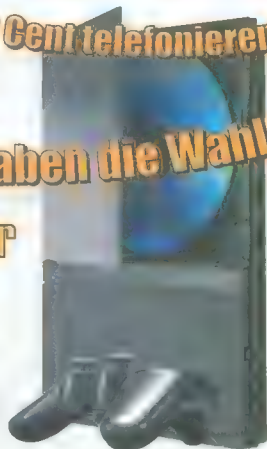
**Norbert Null
empfiehlt!**

Unser Daddelprofi und Schnäppchen-
experte Norbert Null hat sich mächtig
ins Zeug gelegt und ist mal wieder
seinem Namen gerecht geworden.

3 einzigartige Gamerbundles
mit Tiefpreisgarantie. Top-Multimedia-Handys inkl. dem
sagenhaften Spartarif 50-sms-power in allen Netzen, entwe-
der mit der brandneuen SonyPlaystation2 oder der Microsoft Xbox
für Null. Das hat es noch nie gegeben!



Sie haben die Wahl...
oder



Nokia 2650

- SonyPlaystation 2 oder
- Microsoft Xbox



0,00 €*

- Futuristisches Design
- Datenverbindung über GPRS + HSCSD
- Kalender mit Erinnerungsfunktion

Nokia 2600

- SonyPlaystation 2 oder
- Microsoft Xbox



0,00 €*

- Integrierte Freisprechfunktion
- Tabellenkalkulation & Rechner
- Bis zu 200 Telefonbucheinträge

Siemens A65

- SonyPlaystation 2 oder
- Microsoft Xbox



0,00 €*

- Farbdisplay mit 4.096 Farben
- Multimedia Action
- Polyphone Klingeltöne

Gilt nur in Verbindung mit einem Celkey-/mobicom-Kartenvertrag im T-Mobile-, Vodafone- oder E-Plus-Netz im 50-sms-power-Tarif mtl. Grundgebühr 9,95 EUR mtl. bis zu 50 Frei-SMS inklusive für 24 Monate entsprechen 1.200 Frei-SMS, nicht genutzte Frei-SMS verfallen am Monatsende. Gespräche unter 10 Sekunden im T-Mobile- und Vodafone-Netz kostenlos, kein Mindestumsatz. Gesprächspreise in den Mobilfunknetzen von 0,39 EUR/Min bis 0,99 EUR/Min. Gespräche ins dt. Festnetz von 0,09 EUR/Min bis 0,59 EUR/Min. Anschlussgebühr 24,95 EUR. Mindestauflage 124 Monate. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Ohne Versandkosten.

Ganz einfach bestellen unter: www.preiswerthandy.de/playit

oder Bestellhotline: **06021 62587-22** (Mo. bis Fr. 08:00 Uhr bis 18:00 Uhr)

KK Media GmbH, Muhlstraße 100, 63741 Aschaffenburg

BRIEF

Fraumäßig schwierig!

Jung, ledig, sucht. Warum es gar nicht so leicht ist, die perfekte Partnerin zu finden.

Super, jetzt wollen sie auch noch verbieten, dass ich beim Autofahren rauche, weil es angeblich ablenkt. Hallo? Da benötige ich für die Fahrt zur Arbeit ja künftig 30 statt zehn Minuten! Was wird denn als Nächstes verboten? Großbrüstige Blondinen auf dem Beifahrersitz? Beim Thema Frauen fällt mir ein, dass ich diesbezüglich zurzeit an Mangelerscheinungen leide und ich mich ein bisschen bei Ihnen aushaülen möchte. Meine Überlegung ist, mir eine dieser lebensechten Silikonpuppen aus den USA zuzulegen, die in der Standardversion schlappe 6.499 Euro kosten. Ich finde eine solche Gespielin super. Quatsch nicht und man kann sein Bier drauf abstellen. Würde sich auch prima als Beifahrerin machen. Oder was dachten Sie, was ich damit vorhabte? Nun, wenn ich mir dann aber vorstelle, dass ich das Paket beim Zoll abholen und ich es zu Kontrollzwecken unpacken muss ...

Ich: „Äh, ... ja ... also ... das ist ein Geschenk für einen Freund von mir.“

Zollbeamter: „Ja, ja, schon klar, für einen Freund.“ (breites Grinsen)

Ich: „Ich schwöre! Der sammelt Barbie-Puppen. Die hier ist eine Special Limited Edition.“

Zollbeamter: „Ach so! Und die drei Körperöffnungen gehören da eigentlich gar nicht hin und sind Transportschäden, was?“ (noch breiteres Grinsen)

Nee, ich hab's mir doch anders überlegt. Import ist keine gute Idee. Mal bei Ebay schauen. Siehe da, es gibt eine „Silikonpuppe Real Doll, Modell Stephanie“ zum Schnäppchenpreis von 3.500 Euro. „Diese Puppen sind bis ins letzte Detail lebensecht geformt und daher ideal als Schau-fensterpuppe mit Die-sieht-ja-aus-wie-echt-Effekt für zum Beispiel Diskotheken, Filmprojekte oder als Modell für Malerei und Fotografie, für die ich sie genutzt habe“, heißt es da. Für Malerei und Fotografie genutzt, ja, ja – und die „leichten Druckstellen“, von denen die Rede ist, sind ganz sicher „durch die Lagerung entstanden“. Meine Fresse, wenn ich mir vorstelle, dass ein 200 Kilo schwerer, sehr behaarter Mann mit dieser Puppe ... Ich glaube, es gibt Dinge, die sollte man nicht gebraucht kaufen. Such ich mir eben doch eine echte Beifahrerin. Da fällt mir ein: Warum hängen sich die schärfsten Bräute immer an die hässlichsten und dümmsten Typen? Ich muss mal meinen Kollegen Lukas Ciszewski fragen. Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



UNEINIG?

Auf Seite 85 der PC ACTION 6/05 schrieb Herr Ahmet Iscitürk bei der Einschätzung von Stronghold 2 Folgendes: „So viel geflucht wie hier habe ich höchstens bei Deutschlands Wiedervereinigung ...“ Ich persönlich bezweifle, dass Herr I. und die meisten Mitglieder der PCA-Redaktion schon einmal in einem der neuen Bundesländer waren, deswegen sind solche Auswürfe verbaler Natur auf derlei Niveau beleidigend und in heutiger Zeit völlig unangebracht. Zitat der deutschen Nationalhymne: „Einigkeit und Recht und Freiheit für das deutsche Vaterland ...“! [...]

MARKUS MELKE, PER E MAIL

Eigentlich wollten wir als Wiedergutmachung ein Päckchen mit Damenstrümpfen, Schokolade, Kaffee und Süßfrüchten schicken. Aber der Chef meinte, das könntest du wieder missverstehen.

BETTEL BRIEF

Dies ist meine erste E-Mail, die ich schreibe, denn in Österreich (kennt ihr vielleicht?) gibt es dieses Medium erst seit kurzem. Da ich ein armer Maturant (so wie Abi in Germanien) bin, bin ich immer knapp bei Kasse. Wollte mal fragen, ob ihr mir vielleicht nicht einen neuen PC oder, noch besser, WoW mit lebenslangem Gratis-Gamecard-Abonnement schicken könnt.

MANUEL BERNAD, PER E-MAIL

Nix! Unsere Großeltern haben schon mal einem Österreicher den kleinen Finger gereicht und wir alle wissen, was dabei rauskam!



Foto: action press
Montage: Carola Giese
(und Dentslage auch)

Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de

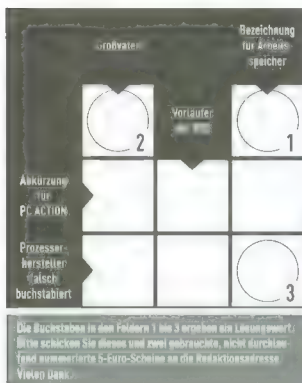
KREUZWEISE!

Hi, ich hätte da ma' 'ne Anregung zur PC ACTION. Wie wär's, wenn ihr ein Kreuzworträtsel in euer Mag einfügt, das wär doch geil? So ein schönes Kreuzworträtsel über Games, Hersteller und Hardware usw.

Is' doch eine super Ergänzung. Ich bin sicher, dass ich nicht der Erste bin, der diesen Vorschlag einbringt. [...]

MAXI STAFF, PER E-MAIL

Stimmt! Den anderen von vor acht Jahren hätten wir beinahe vergessen. Aber wir sind ja nicht so:



SCHÖNE FIGUR

Hai ich bins da dennis hilla ich finds nur gacke das wenn ich ne mail mit betref her damit an euch sende sie anscheinend nicht ank o m m t als entschädi g u n g hätte ich gerne die counterstrike-figur, weil ich cs-freak bin, wenn ihrs nicht glaubt dann spielt doch n 1on1 mit mir (2on2 geht of course auch). ich bin dennis hilla [...] also bis denne ihr penne(dollerreimwa?)also habt bitte mitleid. überhaupt meine mutter mag cs n ich, aber wenn ich ihr die figur zeige wird sie es sicher lieben!

DENNIS HILLA, PER E-MAIL

**VORSICHT
BISSIGER
REDAKTEUR**

gacke aber gewinnen kann of course nur wer ne gute begründung schreibt das ist wie bei asylantrag hat unser ahmet iscitürk gesagt.

SKANDAL! 1

[...] Um es kurz zu sagen, die Vollversion ist das Beste, was PC ACTION zu bieten hat, alles andere einfach eine Frechheit. Ich spreche zum einen davon, wie ihr mit euren zahlenden Kunden umgeht, indem ihr die Leserbriefe so was von primitiv und dumm beantwortet, dass ich mich fragen muss, wie lange es PC ACTION mit diesem Team noch gibt. Ich hoffe wirklich, dass alle Leser beim nächsten Gang zum Zeitschriftenhändler sich für

PC ACTION BRINGT'S



>Kunst-break
nancen und gleich-
zeitig fürzen.<<

VOM POLEN GESTOHN

Wir machen jeden Monat minderwertige Filme. Aber der neue Streifen zu „PC ACTION bringt's!“ stellt alles in den Schatten. Werden Sie Augenzeuge, wenn Polen-Import Lukasz Cislangierewski versucht, die Wette

von Leser Sebastian Martin aus Pfaffenhofen einzulösen. Und auch diesen Monat gilt: Was glauben Sie, schaffen wir nicht? Schicken Sie Ihre Wettvorschläge an leserbrieft@paction.de

Einzigste Bedingung: Wir können die Aktion nur innerhalb unserer normalen Arbeitszeit (zwischen 13 und 14 Uhr) über die Bühne bringen.

**AUF DVD
PC-ACTION-TV**



Heinrich Lenhardt hat auf Seite 52 bei der Vorschau zu Half-Life 2: Aftermath einen etwas seltsamen Satz verfasst. Er schrieb folgenden Schwachsinn: „Die Handlung in Aftermath hört genau dort auf, wo das Hauptprogramm endet.“ Wo ist da der Sinn? Ist die Story wirklich so kurz, stand Herr Lenhardt beim Verfassen des Textes unter Drogen oder ist er einfach nur dumm oder verwirrt? Man weiß es nicht. [...]

ROBIN VOLKMAR, PER E-MAIL

Ja, die Formulierung „Die Handlung in Aftermath beginnt genau dort, wo das Hauptprogramm endet“ wäre tatsächlich einen Tick sinnvoller gewesen. Heinrich Lenhardt nimmt aber weder Drogen, noch ist er dumm oder verwirrt. Er ist einfach nur alt und wir bitten unsere Leser deshalb, nicht so hart mit ihm ins Gericht zu gehen. Auf Fürst Rainier von Monaco hackt doch auch keiner rum! Oh, schlechter Vergleich, geht ja gar nicht mehr.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

**REDAKTEUR
Joachim Hesse**

VERKEHNEN

Schrieb in der Vorschau zu Stargate SG-1 auf Seite 58, dass bei der TV-Serie Stargate Atlantis ein Team durch ein Tor in der Antarktis nach Atlantis gelangt. In Wahrheit reist es aber durch das normale Basis-Stargate. Das Team schließt an das Tor eine Art Super-Batterie an und gibt einen Code ein, den es in der Antarktis gefunden hat. Ja, das interessiert im Prinzip keine Sau, aber wir wollen auch ein paar Freaks glücklich machen. Deshalb weiter: Es kamen zahlreiche Beschwerden, in denen es hieß, die außerirdischen Goa'uld würden ihren Wirtskörpern gar nicht das Leben aussaugen (vgl. Seite 57), sondern es verlängern, laber, süß. Hesse verteidigte sich: Er faselte was von „die Leser interpretieren meinen Satz falsch“, und dass die Goa'uld den Wirtskörpern sehr wohl das Leben absaugen, auch wenn deren Leben dadurch verlängert werde. Wer den Scheiß ausdiskutieren und über Parasiten und Symbionten in einer Fantasiewelt palavern will, wende sich bitte direkt an joachim.hesse@paction.de. Es tut uns Leid, dass es um Kasten „Küpscheußer des Monats“ ebenfalls um das Thema Stargate geht, aber die bekloppte Fangemeinde hat uns mit Zuschriften bombardiert.

Aleksej Skrypnik,
Christian Buchwinkler

Christian Bigge

Bigge bewies, dass man nicht mal bis 4 zählen können muss, um Chefredakteur zu werden. Er kündigte auf Seite 170 an, dass wir uns während der Spielemesse E3 unter anderem den dritten Teil von Hitman anschauen. Blöd ist nur, dass mit Hitman Contracts längst ein dritter Teil erschienen und Hitman: Blood Money bereits die Nummer 4 ist. Seine Ausrede war so hanebüchen, dass wir sie nicht zu drucken wagten.

Maximilian von Gerdell, Patrick Köning, Patrick Kirst, Daniel Neufeld, Sebastian Martun

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE



1 (1)

HALF-LIFE 2
Valve

2 (8)

WORLD OF WARCRAFT
Blizzard

3 (4)

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
EA Black Box

4 (9)

BROTHERS IN ARMS
Gearbox

5 (2)

FAR CRY
Crytek

6 (11)

DOOM 3
id Software

7 (5)

COUNTER-STRIKE SOURCE
Valve

8 (6)

SACRED UNDERWORLD
Ascaren

9 (15)

SPLINTER CELL 3
Ubisoft Montreal

10 (NEU)

SWAT 4
Irrational Games

11 (NEU) SILENT HUNTER 3
Ubisoft

12 (18) KOTOR 2
Obsidian Entertainment

13 (NEU) WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR
Relic Entertainment

14 (16) DIE SIMS 2
EA Games

15 (3) CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE
Infinity Ward

16 (NEU) STRONGHOLD 2
Firefly Studios

17 (10) REPUBLIC COMMANDO
Lucas Arts

18 (19) ACT OF WAR: DIRECT ACTION
Eugen Systems

19 (12) GTA: VICE CITY
Rockstar Games

20 (7) HDR: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE
EA LA

eine andere Zeitschrift entscheiden, bei der man sich ernst genommen fühlt. Ich glaube nämlich, dass ihr leider erst dann bemerkt, wer wirklich am längeren Hebel sitzt, wenn sich keiner mehr für euren niveaulosen Mist interessiert. Das gilt auch für die entsprechenden Bildunterschriften, die auch schon zu Recht in den Leserbriefen kommentiert [...] wurden. Es spielt keine Rolle, welche Seite ich von PC ACTION aufschlage, ich muss überall peinliche und vor allem diskriminierende Kommentare lesen. [...] Ist es denn zu viel verlangt, einfach nur das Spiel zu beschreiben und neutral zu bewerten? [...] Na ja, das waren noch Zeiten, als es noch gute Zeitschriften wie die ASM gab. Wenn ihr die Möglichkeit habt, dann schaut doch da einmal rein und lernt, wie man eine gute Zeitschrift macht.

MARKUS RATHGEBER PER E-MAIL

Hoffentlich schreibt uns jetzt nicht auch noch Markus Besserwhisser.

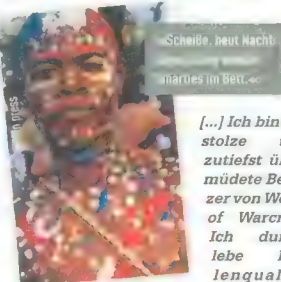
SKANDAL! 2

Hallo PCA-Team, sorry, dass ich so spät schreibe, aber ich habe erst heute, 19. April, die letzte Ausgabe der PCA fertig gelesen (hatte die mir erst letzten Samstag gekauft). Als ich auf Seite 120 ankam, traf mich fast der Schlag: Da war doch tatsächlich eine sachlich völlig korrekte, leserfreundliche, nicht rassistische oder diskriminierende, passende Bildunterschrift unter dem dritten Bild rechts! Sagt mal, hackt es bei euch? Nehmt ihr wieder Drogen? Ich bin fast ins Koma gefallen, als ich das gelesen habe! [...] Ich bitte euch, demnächst wieder unpassende, blöde Bildunterschriften zu schreiben. [...]

PATRICK WASNER PER E-MAIL

Es tut uns Leid!!! Die Bildunterschrift war von unserem Praktikanten Markus Rathgeber. Entschuldigung!

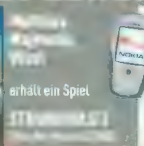
WORLD OF VOODOO



[...] Ich bin der stolze und zutiefst übermüdete Besitzer von World of Warcraft. Ich durchlebe Höllenqualen, wenn ich

nicht spielen kann. Ich verspüre dann sogar den Drang, ein Buch zu lesen, nur um mich abzulenken, aber vergebens, ich bin SÜCHTIG. Ihr Götter, die ihr so

DU HAST GEWONNEN!



Schicken Sie eine SMS an: Ihre Spielkarte hat den Preis 43* und damit trägt ein Leserrecht an den Spielkarten (Beispiel: pc-43). Ein Mann an der 54446* (aus Deutschland) 9992** (aus der Schweiz) oder 0900 700 800*** (aus Österreich). Oder so haben Sie eine Produktkarte mit der Nummer 43* und damit trägt ein Leserrecht an den Spielkarten (Beispiel: pc-43). Ein Mann an der 54446* (aus Deutschland) 9992** (aus der Schweiz) oder 0900 700 800*** (aus Österreich). Oder so haben Sie eine Produktkarte mit der Nummer 43* und damit trägt ein Leserrecht an den Spielkarten (Beispiel: pc-43). Ein Mann an der 54446* (aus Deutschland) 9992** (aus der Schweiz) oder 0900 700 800*** (aus Österreich).

Computer Media AG, Redaktion PC ACTION, Kienbergstr. 77, 86767 Fürth, Bayern. * 0,49 EUR/SMS - E-Plus, O2, Vodafone (inkl. 0,12 EUR/SMS V2-D2 Transportanteil); ** 0,61 EUR/SMS - T-Mobile (inkl. 0,12 EUR/SMS T-Mobile Transportanteil); *** 0,70 sfr/SMS **** 0,50 EUR/SMS

weise und so klug seid, sagt mir, wie kann ich mich von dieser Sucht befreien? [...]

GREGOR HOHN, BERLIN

Wir versuchen's bei Herrn Bigge momentan auf der Voodoo-Schiene, mit Hundebabys um Mitternacht den Kopf abschlagen und so. Falls es funktioniert, schicken wir dir 'ne Anleitung. (Anmerkung des Chefredakteurs: keine Chance!)

EIN PILS, BITTE!

Hallo, hier spricht der Horst! Ich habe den Gordon Freeman gesehen bei uns im Kiosk. Der hat sich einen Kasten Pils gekauft. Und eine Dose Würstchen. Und eine BILD. Bei uns im Kiosk in Boitzum.

HORST, PER SMS

Das ist super, dann schaut er bestimmt mal wieder bei uns rein, wenn wir Alyx das Gehirn aus dem Schadel pimperm.

WIDER DES VERGESSENS

[...] Da fällt mir ein, was ich euch fragen wollte. Ich bin seit Freitag Besitzer einer Dell-XPS-Gen2-Laptop-Maschine und in eurem Hardwareteil der PC ACTION bzw. in der PC Games Hardware wird zu wenig auf das Thema Gamer-Laptops eingegangen. Meistens liest man über Mainboards, Grafikkarten, Flatscreens und Speicher von Desktop-PCs. Ich würde mich freuen, wenn ihr mehr Vergleiche zwischen der aktuellen besten Hardware für Laptops und der aktuellen Desktop-Hardware bringen würdet. Meinen Desktop-PC hatte ich das letzte Mal mit einer Gainward Ti4600 GS auferüstet, als diese für 550 Euro zu haben war. Jetzt habe ich mir mein zweites Zockernotebook zugelegt, um auf LAN-Partys mithalten zu können. Im März 2005 konnte ich nur durchs Googeln etwas über die Geforce Go 6800 Ultra erfahren und bin dadurch auf den Dell XPS Gen2 gestoßen. Selbst auf der Cebit war die Ultra nur auf dem kleinen Stand von Clevo im D900T eingebaut, welcher aber beim Demo des 3DMark05 einen Blue Screen zeigte. Bis zu diesem Zeitpunkt war der Clevo sogar mein Favorit, weil ich von meinem D500P bis heute noch überzeugt bin.

FRANK WENDRICH, SCHLOTHEIM

Spitze, dass auch Alzheimer-Patienten unser Heft lesen. Dein Pfleger soll die Frage halt bei Gelegenheit nachreichen.

ZIEMLICH ERREGT

Hi, Harald, bitte druck' diese Mail ab, damit diese Idioten es endlich lernen. Diese Mail ist an alle gerichtet, die etwas gegen die Bildunterschriften und/oder Leserbriefkommentare haben. AAAAAHHHH!!! IHR DURCH INZUCHT DEGENERIERTEN AMEISENF*****! IHR SÄCKE!!! IHR SCHEINT JA EINEN DERART NIEDRIGEN IQ ZU BESITZEN, DASS ES GERADE MAL REICHT, UM NICHT AUF DEN TISCH ZU KACKEN!!! Wenn eine Bildunterschrift euch nicht erläutert, was auf dem dazugehörigen Bild zu sehen ist, DANN SCHAUT DOCH MAL DAS BILD AN!!! Und wenn ihr euch darüber aufregt, dass die Leserbriefe nur scheiße beant-



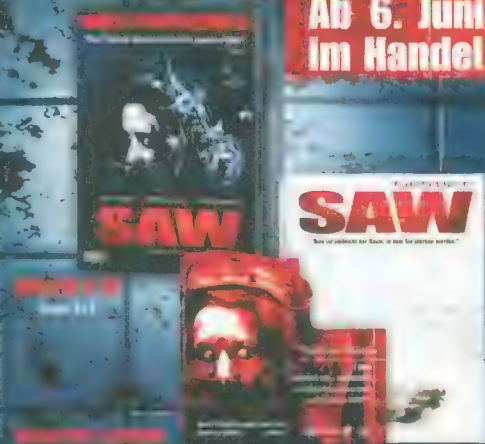
Foto: action press

WESSEN BLUT
WIRD FILMEN?

SAW

"Nach 'Steben' kommt nicht Acht, sondern 'SAW'!" CINEMA

Ab 6. Juni
im Handel



2 DVDs + Original-Soundtrack von Chille Cloyser, Fear Factory, Caliban, Illdisposed
oder auf Audio-CD in einem Buch mit 32 Seiten Hintergrundinformationen

www.saw-the-movie.de

Kinowelt Home Entertainment GmbH - Ein Unternehmen der Kinowelt Gruppe
www.kinowelt.de



wortet werden, DANN SCHREIBT KEINE ODER LERNT LESEN UND ERFAHRT, DASS DIE MAILS SERIÖS PER MAIL BEANTWORTET WERDEN, WAS AUF DER LETZTEN SEITE DER LESERBRIEFE DEM „BRIEFKASTEN“ ZUENTNEHMEN IST!!! UND WENN IHR WISSEN WOLLT, WIE ES IN EINEM SPIEL WEITERGEHT; DANN TREIBT UNSEREN LESERBRIEF-ONKEL NICHT IN DEN WAHNSINN, SONDERN KAUFT EUCH EINE KOMPLETTLÖSUNG, SONST KOMM ICH ZU EUCH NACH HAUSE UND REISS EUCH DIE ÄRSCHEN AUF!!! [...]

MARTIN JANKA, PER E-MAIL

GENAU! UND ZOCKT NICHT SO OFT DAS KILLERSPIEL DOOM 3 UND MACHT VIEL YOGA, SONST WERDET IHR MAL GEWALTBEREIT WIE DER MARTIN JANKA UND ES KOMMT EIN BERICHT ÜBER EUCH IM ZDF!!!

SCHLECHTER RUF ICH BIN OSTDEUTSCHER!!!

MARTIN SCHMIDT, KÖTHEN

Rumschreiben nützt auch nix, Begrüßungsgeld ist seit 1.1.1990 abgeschafft.

DENK MAL!

Seite 46, 6/2005, „Mach3“, Bildunterschrift: „Flügel: schwarze Tasten vergessen“, Denkprozess: Flügel, fliegen, Engelsflügel, weiße Flügel – Tasten, schwarz??? Tasten, Tastatur, nein,

kann nicht sein, ergibt keinen Sinn. Noch mal das Bild angucken: leuchtende weiße Flügel, Tasten, schwarz ... ergibt keinen Sinn!!! Andere Kommentare auf der Seite durchlesen, okay, verstanden. Noch mal Bild mit den „Flügeln“ ansehen ... immer noch nicht verstanden ... zu anspruchsvoll? NEIN, kann nicht sein, sind doch bei der PCA. Wieder denken, Tasten, schwarz, Flügel, weiß ... hm ... Flügel ... ahhh, Licht aufleucht! Piano ... KLAVIER ... ahhh! Weiße und schwarze Tasten am Klavier ... ahhh ... endlich verstanden!

FLORIAN EDERER, PER E-MAIL

Nicht übel, Forrest Gump!

UNFALLBERICHT

[...] Während [Dingsbums; Name v. d. Red. geändert] langweiliges Design, öde Texte und bekloppte Redakteure beheimatet, noch dazu die Wertungen mmm Lachen sind, PC Games ein etwas besseres Design, Redakteure mit Stock im Arsch und langweilige Auftritte beinhaltet, beeindruckt ihr, die gelobte PC ACTION, mit hammermäßigem Design, sehr guten Texten, welche lustig und



gleichzeitig informativ sind, [...] sehr guten Screenshots und einem Auftakt, der den Preis schon rechtfertigt. [...] Angehängt findet ihr Fotos von mir. Ich habe mit meinem Vater einen Passanten umgefahren, und es stellte sich heraus, dass er [Dingsbums]-Leser war (er hatte eines der besagten Magazine dabei). [...]

RICO STETTIN, PER E-MAIL

Das war unser Chef auf dem Weg zur Konkurrenzbeobachtungssitzung. Toll Rico, ganz toll.

WINDOWS? WO?

Hey Leute, ich hab mir 'n Mainboard gekauft, es eingebaut und dann den PC angestellt, der ist ganz normal gestartet, aber Windows kam nicht, ist da jetzt kein Windows drauf? Was soll ich machen? [...]

DENIS KOOUR, PER E-MAIL

Den Grundschulabschluss. Mehr ist wohl nicht drin.

PREISFRAGE

Hätte eine Frage bezüglich des Republic-Commando-Gewinnspiels aus Ausgabe 5/2005. Wann werden die Gewinner benachrichtigt? Wird zumindest auch benachrichtigt, wenn man nicht gewonnen hat?

MANUEL DONGES, PER E-MAIL

Du hast nicht gewonnen.

KLUGSCHEISSER DES MONATS

Ich beantrage, dass Herr Hesse an den Pranger kommt. Grund: In seinen Stargate-Artikel hat er behauptet, dass die achte Staffel von Stargate noch nicht zu sehen sei. Das stimmt nur teilweise, im Free-TV läuft die neue Staffel erst im Herbst, aber auf DVD kann sie schon jeder seit 28. März leihen. [...]

CHRISTIAN BUCHWINKLER, PER E-MAIL

Hesse schrieb, Staffel 8 sei noch nicht in Deutschland gelaufen, also ist jedem halbwegs intelligenten Mitteleuropäer klar, dass damit das Fernsehen gemeint ist – besonders wenn zwei Sätze vorher von RTL 2 die Rede war. Wir mutmaßen, Herr Haarspalter hat irgendwann geschallt, dass man als Stargate-Experte keine Weiber rumkriegt und wollte wenigstens

einmal im Mittelpunkt stehen. Nun, irgendwie hat er das ja jetzt auch geschafft. Gratulation.

[...] Auf Seite 57 der aktuellen Ausgabe schreibt Möchtegern-Chewbacca irgendwas von Colonel Carter. Entweder meinte er Colonel O'Neill oder Major Carter, aber unmöglich diese Person, da die nicht existiert. [...]

DANIEL BAY, PER E-MAIL

Blöd ist nur, dass das Spiel vor Folge 171 der TV-Serie ansetzt und diese im deutschen Fernsehen noch nicht zu sehen war. Andernfalls hätte Besserwisser Bay vielleicht gewusst, dass Carter befördert wird. Tja, jetzt darf sich der Leser wie sein Bruder im beschränkten Geiste Buchwinkler als Idiot fühlen. Herzlichen Glückwunsch.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns! Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie im Haft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache. Los jetzt! Ab die Post!

An LESERBRIEFE@PCACTION.DE oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Trannamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn

Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvc.de).

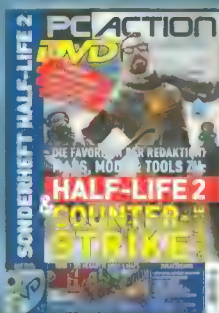
Sie Abnehmen aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06244/8802-882; bgnsen@leserservice.at).

die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 168 und DVD-Pagghölle).

eines ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 168/169 mit Hersteller-Hotlines.

Abräumen & sparen

Nur jetzt beim PC ACTION-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: kein Weg zum Kiosk und Geld.
Für € 9,90 gibt's 3 Ausgaben PC ACTION + ein Sonderheft Ihrer Wahl. Also gleich draufhalten!



mit welchen taktischen
und wie Sie Ihre Hard-
leistungen antreiben
und Mods für weitere
Spielespaß liefern wir
Megabyte starken Heft-

PC ACTION: Half-Life 2/CS Source
Im Sonderheft zum Action-Spektakel
Half-Life 2 klärt Sie PC ACTION nicht
nur über geheime Taktiken und die
Nutzung des Programmierers auf. Die
Begleit-DVD garantiert Heftkäufern
zudem dank 18 spielbaren Modifikationen,
über 160 Zusatzlevels und Tools für
weitere etliche Stunden Spielespaß.

donhit von Electro
auf dem Vormarsch
Nach eine Mega-
hat sich auch

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, AboService CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125,
Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: compute@cmv.de, der Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Amf, Fax: 0043 6246 8825277

**Bequemer und
schneller online
abonnieren:**

abo.pcaction.de

**Dort finden Sie
auch eine Über-
sicht sämtlicher
Abo-Angebote von
PC ACTION und
weiterer COMPU-
TEC-Magazine.**

PC ACTION

JA, ich möchte das Miniabo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt nur PC ACTION, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das
Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg.
(= € 4,80/Ausg.), Ausland € 69,60/12 Ausg., Österreich € 64,80/12 Ausg.
Versandkosten übernimmt der Verlag. Da Abo kann ich jederzeit kündigen.
Geld für schon gezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Ser-
vice nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte
oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der
Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft:

- ☐ **PC ACTION: Mehrspieler-Hits** (Artikelbox, 002586)
- ☐ **PC ACTION: Half-Life 2/CS Source** (Artikelbox, 002886)
- ☐ **PC ACTION: Battlefield 1942** (Artikelbox, 002410)

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)
Kreditinstitut

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Die Gedanken sind frei ...

Freiheit ohne Lim

Mit den neuen GMX Flatrates sind Sie ab 4,99 Euro im Monat* always online – ganz ohne Limits:

- ✓ Keine Zeit-Begrenzung!
- ✓ Keine Volumen-Beschränkung!
- ✓ Kein Tempo-Limit: Jederzeit volle Bandbreiten-Nutzung ohne Geschwindigkeits-Drosselung!

DSL-Start

inkl. 1 Jahr- und 1000

Anschluss

0,-^{*} Euro

Keine Einrichtungs-Gebühr beim
2.048- und 3.072-Anschluss
– Sie sparen 99,95 Euro!*

DSL-
WLAN-Router

0,-^{*} Euro

DSL-Modem oder kabelloses
WLAN-Router gleich mitbestellen
– für sensationelle 0,- Euro!*

DSL-
Telefonie

ab 0 ct/Min.*

Auf Wunsch DSL-Telefonie ab 8 ct/Min.*

heben Sie Telefonkosten und telefonieren Sie über DSL –
mit 1000 Minutenkosten und 1000 Minuten Guthaben für
GMX Netz für 0 ct/Min.* ins deutsche Festnetz rund um die
Uhr für 1 ct/Min.* Oder alternativ mit der Telefon-Flat für nur
9,99 Euro/ Monat immer kostenlos ins deutsche Festnetz!*

its: DSL von GMX!

Viele Millionen Nutzer begeistern sich heute schon für GMX – und mehr als 200.000 Kunden haben sich bereits für DSL-Highspeed mit GMX entschieden. Worauf warten Sie noch? Weitere Infos und Bestellung unter www.gmx.de.



GMX DSL_Cityflat

nur 4 99 ^{*}

Euro/Monat

In vielen deutschen Großstädten verfügbar. Gleicher Preis für alle DSL-Geschwindigkeiten!

GMX DSL Flat

9 99 ^{*}

Euro/Monat

In vielen deutschen Großstädten verfügbar. Gleicher Preis für alle DSL-Geschwindigkeiten!

Für
DSL-Wechsler:
3 Monate
 ohne Grundgebühr
 surfen!

Spezial für DSL-Wechsler:
 Sie haben schon T-DSL, aber Ihr Provider ist Ihnen zu teuer? Wenn Sie jetzt mit Ihrem DSL-Anschluss und Ihrem DSL-Tarif zu GMX wechseln, entfallen 3 Monate lang die Kosten für die GMX Flatrate! Wir machen Ihnen den Wechsel leicht und Sie nutzen viele weitere Vorteile. Mehr dazu im Internet!

So günstig gibt's DSL Highspeed-Freiheit bei GMX:*			
Geschwindigkeit bis zu	1.024 kBit/s	2.048 kBit/s	3.072 kBit/s
GMX DSL_Cityflat *			
Euro/Monat	4,99	4,99	4,99
GMX DSL Anschluss *			
Euro/Monat	16,99	19,99	24,99
Euro/Monat Komplett:	<u>21,98</u>	<u>24,98</u>	<u>29,98</u>

* GMX DSL mit 3 Monaten ohne Grundgebühr nur für DSL-Wechsler!

* GMX Flatrates (ab 4,99 Euro/Monat, in vielen deutschen Großstädten verfügbar) gibt es nur in Verbindung mit einem GMX DSL-Anschluss - bis zu 1.024 kBit/s für 16,99 Euro/Monat (einmaliger Bereitstellungspreis 99,95 Euro), bis zu 2.048 kBit/s für 19,99 Euro/Monat oder bis zu 3.072 kBit/s für 24,99 Euro/Monat (jeweils ohne Bereitstellungspreis). GMX DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar. Wenn Sie schon einen T-DSL-Anschluss haben, schreiben wir Ihnen 3 Monate die Grundgebühr für den DSL-Tarif. Optional dazu: T-Telefon kostenlos zwischen GMX-Netzen (z.B. mit GMX NetPhone) und ins deutsche Festnetz für 1 Cent/Min. Alternativ: GMX NetPhone Flat - exklusiv für Privatkunden - unbegrenzt ins deutsche Festnetz telefonieren für 9,99 Euro/Monat. Hardware-Preise (z.B. 9,90 Euro Versandkosten-Pauschale) gelten nur bei gleichzeitiger Neubestellung eines GMX DSL-Tarifs. Die Mindestvertragslaufzeit für GMX DSL beträgt 12 Monate. Dieses Angebot gilt für alle, die in den letzten drei Monaten keine GMX DSL-Kunden waren.

www.gmx.de

GMX

MAIL • MESSAGE • MORE

Ritter böse

[illegible]

«Die Kreuzritter verteidigen den heiligen Stuhl seiner Eminenz.»

BESSERWISSE

ANDREAS BERTITS ÜBER DIE SCHÖNE, NEUE WELT

Teufel noch mal, Technik!

Was können wir Jungen denn alten Menschen mal Grausames antun? Das Monokel verstecken? Den Herzschrittmacher auf 134 Schläge pro Minute hochhotten? Besser: die Programme am Fernseher vorstellen. Kürzlich pöbelte mal die Sender des Kabelfernsehens in meiner Heimat um. Mein beinahe 90-jähriger Opa war der Verzweiflung nahe, als seine geliebten Programme nun auf völlig anderen Sendepätzen prangten. Also durfte ich an der Flimmerkiste stundenlang Knöpfchen drehen. Wieso sind technische Geräte heutzutage nicht so leicht zu bedienen, dass auch alte Menschen ohne fremde Hilfe damit umgehen können? Stellen Sie sich nur mal vor, mein

Opä würde auf die Idee kommen, sich einen PC zuzulegen. Graus! Zum Glück weiß er gar nicht, dass PCs schon erfunden worden sind. Trotzdem hat sich doch seit etwa zehn Jahren im Computerbereich kaum etwas verändert. Einschalten, in mühevoller Arbeit das Betriebssystem installieren, Treiber drauf, Fehlermeldung, Plug & Play? Nur ein Begriff aus der Theorie. Sprachheingabe und nützlichere Geräte als die schnode Maus-Tastatur-Kombi gibt's. Aber funktionieren die wirklich? Immerhin tut sich bei den Konsolen der neuen Generation einiges. PC-Freaks stecken aber noch in einer Endlosschleife fest, an deren Ende hoffentlich kein Absturz winkt. Alle über 35 wären begeistert, wenn sich der nächste Aldi-PC genauso simpel wie ihr Blutdruckmesser käufte! bedienlie! Lie. Ich auch.

Ganz schön Bond!

In **LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU** treibt er 007 im Osten bunt.



Action | An wen denken die meisten Fans des britischen Geheimagenten zuerst, wenn Sie die Ziffer „007“ hören? Genau, an Altmeister Sean Connery. Im Herbst schlüpfen Sie in dessen Rolle in *Electronic Arts'* Umsetzung von *Liebesgrüsse aus Moskau*. Dabei verfolgen Sie die Geschichte des gleichnamigen Films von 1963. Die Handlung erweitern die Entwickler um zusätzliche Charaktere, Waffen und Ausrüstung. Auch Connery selbst wirkt mit und leiht James Bond ein weiteres Mal Aussehen und Stimme. Klasse!

Info: www.electronicarts.de

Prügel Knaben!

Die **FANTASTISCHEN UER** dreschen im PC-Spiel auf Schurken ein.



Action | Superhelden liegen voll im Trend! Nach *Spider-Man* und *Catwoman* dreschen sich ab Sommer auch die Recken der Marvel-Comic-Serie *Die Fantastischen Vier* durch ein Computerspiel von Seven Studios. In der Haut eines der vier Helden mischen Sie die Schergen des finsternen Dr. Doom auch in einem kooperativen Mehrspieler-Modus mit extra-langen Gliedmaßen, Feuerattacken, übermenschlichen Kräften oder einer im wahren Sinn des Wortes durchsichtigen Persönlichkeit käftig auf.

ANDREAS BERTITS

Info: www.activision.com

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 (1)

GOthic 3
Piranha Bytes,
Anfang 2006



3 (2)

GTA SAN ANDREAS
Rockstar Games,
Juni 2005



5 (NEU)

HALF-LIFE 2: AFTERMATH
Valve,
3. Quartal 2005



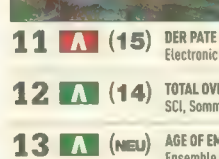
7 (9)

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL
GSC Game World,
3. Quartal 2005



9 (19)

STAR GATE SG-1: THE ALLIANCE
Perception,
Oktober 2005



11 (15)

DER PATE
Electronic Arts, Ende 2005



13 (NEU)

AGE OF EMPIRES 3
Ensemble Studios, Herbst 2005



14 (13)

C&C: ALARMSTUFE ROT 3
EA LA, unbekannt verschoben



15 (16)

ANNO 1701
Sunflowers, Ende 2006

16 (NEU)

DESPERADOS 2: COOPERS RACHE
Spellbound, noch nicht bekannt

17 (NEU)

HEROES OF MIGHT & MAGIC 5
Nival Interactive, 2006

18 (20)

PARAWORLD
SEK, 4. Quartal 2005

19 (17)

HITMAN 4: BLOOD MONEY
IO Interactive, 2005

20 (NEU)

TOMB RAIDER: LEGEND
Crystal Dynamics, 2006

2 (4)

F.E.A.R.
Monolith,
2006

4 (3)

BATTLEFIELD 2
Dice,
Juni 2005

6 (7)

CALL OF DUTY 2
Infinity Ward,
Herbst 2005

8 (5)

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
Bethesda Softworks,
Ende 2005

10 (11)

STAR WARS: EMPIRE AT WAR
Petroglyph,
4. Quartal 2005

DU HAST GEWONNEN!



aus
Meinerhagen

erhält das Spiel
EMPIRE EARTH 2



Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 44“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spielertitel (Beispiel: pca 44 Half-Life 2) an die 84446* (aus Deutschland), 9292** (aus der Schweiz) oder 0900 700 800*** (aus Österreich).

* 0,49 EUR/SMS - E-Plus, 02, Vodafone (inkl. 0,12 EUR/SMS VZ-D2 Transportanteil);
0,61 EUR/SMS - T-Mobile (inkl. 0,12 EUR/SMS T-Mobile Transportanteil)
** 0,70 sfr/SMS *** 0,50 EUR/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Kennwort: „Haben will“, Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth, oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Heilige Messe

Ist es Ihnen aufgefallen? Die PC ACTION 7/2005 hatten Sie eine Woche später als geplant in Ihren Händen – egal ob Sie Abonnent oder Kioskleser sind. Eine kleine, beschauliche Spielmesse in Kalifornien hatte an der Verschiebung einen nicht unerheblichen Anteil. Die E3 (Electronic Entertainment Expo) in diesem Jahr vom 18. bis zum 20. Mai erneut in Los Angeles abgehalten,

„Die E3-MESSE ist toll!“, sagte uns im Vorfeld eine Europa-PR-Chefin. „und das Tollste ist, wenn sie vorbei ist.“ Ane. Wir stürzen uns für Sie gern ins Getümmel, um die Spiele-Hits von morgen zu entdecken.

*** MESSESTICKER *** Sunflowers gab den wichtigsten Namen von Anne Juckmant. Die Aufbaumaterialien soll Anne 1781 helfen und zu Weihnachten 2004 erscheinen. *** Techland (Charm) kündigte den Wild-West-Shooter Call of Sunraz für Anfang 2006 an. *** Mythic bringt das Sci-Fi-Online-Rollenspiel Imperator 2006 nach Europa. ***



»Wir haben jetzt alle einen Tripper, aber das war's wert. Doch das juckt Sie ja nicht.«

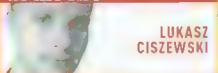
E3-HIT-TIPP



**HARALD
FARNELL**

- 1. NHL 2006: Die Version 2005 gefiel mir gar nicht – es kann also nur besser werden und dann habe ich wieder ein schönes Leben.
- 2. Call of Duty 2: Die Atmosphäre in Teil 1 hat mich begeistert. Ich bin sicher, die Entwickler kriegen das wieder hin, nur optisch schöner.

E3-HIT-TIPP



**LUKASZ
CISZEWSKI**

- 1. UT 2007: Ich steh zwar nicht auf Männern, aber die Jungs aus UT 2007 schauen einfach verdammt geil aus. So wie ich.
- 2. WoW Battlegrounds: Zwar hab ich noch nicht jeden Winkel Azeroths erkundet, trotzdem bin ich total scharf auf das Erweiterungs-pack!

E3-HIT-TIPP



**RALPH
WOLLMER**

- 1. Quake 4: Beben ist voll mein Ding! Solche detaillierten Hackfressen kenne ich eigentlich nur von meinen Kollegen.
- 2. Condemned: Criminal Origins: Mysteriöse Atmosphäre, Detektivarbeit und massig Splattereffekte – ein weiterer Monolith-Kracher, da bin ich mir sicher.

E3-HIT-TIPP



**JOACHIM
HESSE**

- 1. Alan Wake: Schon der erste Trailer bringt Herrn Wake genauso cool rüber wie seinen in Ehren ergrauten Weggefährten Max Payne. Ich will es!
- 2. Stubbs the Zombie: Das kennt zwar kein Schwein, aber die Ideen klingen so krank, dass es nur gut sein kann.

Ist bereits Geschichte wenn Sie diese Zeilen lesen. Sie stand aber noch bevor als diese Worte verfasst wurden. Dennoch präsentieren wir Ihnen bereits in dieser Ausgabe die wichtigsten Trends und vor allem die vielversprechendsten Spiele der Messe. Wie das geht? Durch gute Kontakte, viele Telefonate, unterschriebene Geheimhaltungsvereinbarungen und jede Menge Arbeit. Und eben durch eine Woche zusätzlich gewonnener Zeit. Wir hoffen, damit in Ihrem Sinne gehandelt

zu haben. Allerdings fragen wir uns auch manchmal, warum wir eigentlich immer so grundehrlich sein müssen.

WAS GEHT AB?

Wir konnten Ihnen jetzt erzählen, dass die Xbox 360 das zentrale Gesprächsthema der Messe war. Dass jeder Mensch nach der Mammot-Show über Alan Wake, Prey, Quake 4, Der Fate, Serious Sam 2, Age of Empires 4 oder Condemned redete. Dass die diesjährige E3 echte Neuankündigungen zu bieten hatte – und nicht, wie im

vergangenen Jahr, längst bekannte Titel im fast fertigen Gewand herumreichte. Dass Onlinespiele immer noch ein wichtiges Thema waren und jeder Hersteller sich seinen Teil vom Kuchen sichern will. Dass erneut über 10.000 Fachbesucher in den drei Messetagen rund 1.700 Neuheiten begutachteten. Dass rund 9.678 leicht bekleidete Damen mit Silikon-XXL-Einlagen dafür sorgen sollten, dass sich jeder auch wirklich nur für die Spiele interessierte. Dass unser Hotel zwar über keinen vernünftigen In-

ternet-Anschluss verfügte, wir Sie aber dennoch auch www.pcgaction.de tagesaktuell über alle Geschehnisse in Los Angeles informierten. All das konnten wir Ihnen erzählen. Allein: Wir wissen es nicht, wir ahnen nur, dass es so kommen konnte. Umso ärgerlicher ist es, dass wir Sie jetzt auf den folgenden XX Seiten – und bereits im vorderen News-Heftteil – über die besten PC-Spiele der kommenden Monate informieren. Das wiederum dürfte Sie kaum stören oder?

CHRISTIAN BICK
info@www.xbox.com

E3-HIT-TIPP



**AHMET
ISCITÜRK**

- 1. Xbox 360: Ich kann doch auch nichts dafür. Ich liebe meine Xbox und die Enthüllung des Nachfolgers ist wichtiger als der Weltfrieden!
- 2. Prince of Persia 3: Akrobatisch, praktisch, gut. Das agile Turbanschweinchen hat es mir einfach angetan und kommt noch düsterer daher.

E3-HIT-TIPP



**HANNE
BRÜHME**

- 1. Age of Empires 3: Das Ding sieht so verdammt geil aus, dass ich sogar nachts davon träume. Bruce Shelley hat's einfach drauf. Los jetzt, her damit!
- 2. Company of Heroes: Obwohl das Thema langsam echt verdammt ausgelutscht ist, hoffe ich auf einen Strategiekriecher.

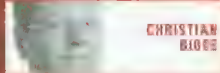
E3-HIT-TIPP



**ANDREAS
HERTLIS**

- 1. Gothic 3: Das Spiel wird mit Sicherheit so geil wie ich nach vier Wochen Sexentzug. Sabber.
- 2. The Elder Scrolls 4: Oblivion: Dieses Rollenspielmonster mit Bombastgrafik muss einfach in meine Sammlung! Außerdem liebe ich den inoffiziellen Vorgänger Morrowind.

E3-HIT-TIPP



**CHRISTIAN
BLOßE**

- 1. Alan Wake: Kollege Hesse kann ich nur beipflichten. Der Trailer weckt Kinosgefühle wie vor dem Start eines Star Wars-Streifens. Haben will!
- 2. WoW Battlegrounds: Ich gebe gern zu, mit WoW eine Freundin fürs Leben gefunden zu haben. Danke Blizzard, verflucht seid ihr!

E3V verbreitet in Deutschland die offizielle Lebensversicherung 7 Silver von MetLife. 0%, 1%, 1%, 1% GIX Media startet den Betatest zu Beyond Black, einem Online-Welt-Action-Shooter. *** Worms 4 Meinmann von Team 17 soll bereits im Juni erscheinen. *** Der Action-Shooter Conspiracy of Kings (Call of Duty) kommt ebenfalls im Juni. ***

- 7 Episoden
- 42 Levels
- 40 neue Gegner
- 8-Spieler-Kooperativ-Modus
- Ca. 10 witzige Fahrzeuge
- 14 Waffen
- Serious Engine 2

VIDEO

AUF DVD

»Schnell weiterblättern!
Diese Waffen haben eine Laser-Zielvorrichtung.«

Alle Angaben mit Gewehr

Als einziges deutsches Magazin durften wir **SERIOUS SAM 2** auf Video. Das hat uns, schließlich mochten wir den Baker... doch so langsam kommt er in die Jahre. Inwieweit das gelte... Wir Ihnen auf den kommenden Seiten.

Auf einem Einrad prescht ein fettleibiger Clown heran. Eine Art schlecht gelaunter Ottfried Fischer mit einem geschmacklosen grünen Stretchanzug. Seine widerlich-labbrigen Schenkel verhüllen den Sattel seines Gefährts. Solange wir den Kerl nicht zum Proktologen begleiten müssen... Doch was balanciert der Klob auf seinen Händen? Als er näher kommt, zeigen sich zwei Torten mit

Dynamitstangen anstelle der Kerzen – die der Clown uns entgegenschleudert! Panik! Der Fall ist klar: Das letzte Bier gestern muss schlecht gewesen sein. Wie sonst lassen sich diese Halluzinationen erklären? „Ein Mitglied unseres Teams fürchtet sich vor Clowns“, holt uns Admir Elzovic zurück in die Wirklichkeit. Um ihn zu erschrecken, schicken wir ihn per E-Mail immer Bilder von diesem

Gegner.“ Schon, wenn die Menschen bei Croteam, wo besagter Admir Elzovic als künstlerischer Leiter arbeitet, so herzlich miteinander umgehen. Schreckliche Bilder verschicken wir in unserer Redaktion allenfalls in Form von Nacktfotos eines Kollegen. Apropos Herr Bigge: Der bewunderte in München mit dem Verfasser dieser Zeilen auf einer Riesenleinwand das Spiel *Serious Sam 2*.

MACH'S NOCH EINMAL, SAM!

Sie haben oben schon richtig gelesen: *Serious Sam 2*. In Worten: Zwei. Falls Sie nun an Ihrem Verstand zweifeln, da Sie bereits zwei Teile der Ego-Shooters im Regal stehen haben und nach Adam Riese nun Teil 3 kommen sollte, können wir Sie beruhigen: Croteam denkt bei der Ego-Shooter-Serie einfach den Begriff „Fortsetzung“ etwas eigenwillig. Auf Seite 54 im



»Können wir mal unter vier Augen sprechen? Dann muss ich dir vorher aber welche rausschießen.«

»Wir kaulen den Wackelpudding nie mehr bei Schlecker.«

Krasen „Unberechenbar“ klangen wir Sie auf. Doch egal, wie der Shooter aus Kroatien heißt. Er sieht gut aus. Allerdings nicht ganz so überragend wie die nackten Fakten klingen, die uns Programmierer Dean Sekulic offenbart. Wir entwickelten die Engine von Grund auf neu und verbesserten nicht einfach nur die alte. Dadurch konnten wir auch Dinge wie Physik, Shader und 5.1-Surround-Sound in das Spiel

einbauen. Wir implementierten bis zu hundertmal mehr Details als in den beiden Vorgängern. Trotzdem: *Serious Sam* ist immer noch *Serious Sam* – bunt, schnell und verrückt. Nicht mehr und nicht weniger. Davon durften wir uns in aller Ruhe überzeugen. Bereits jetzt, mehrere Monate vor dem Erscheinungstermin, liegt das Spiel als Rohfassung nahezu komplett und spielbar vor

NIX SCHWER VERSTEHEN

Für *Serious Sam*-Fans gibt es gravierende Änderungen. Nummer 1: Statt ausgedehnter Tempelanlagen bereist Sam nun sieben nahezu unzusammenhängende Gebiete. Sie starten im Sadooparadies Digbo, kommen in die düsteren Stümpfe von Macmor, das asiatisch angehauchte Chifang, ins felsige vulkanische Klee (Heimat der aus den Vorgängern bekannten

Knochenpferde), die grünen Auen von Ellener, das militärische Kronor mit seiner Area 5100 und zuletzt in die Zukunftsmetropole Sinusopolis, Hauptstadt des Planeten Serious. *Serious Sam 2* beginnt direkt nach *Serious Sam: The Second Encounter*, so Elezovic. Sam verfolgt immer noch den bösen Mental. Er kommt zum Planeten Serious, auf dem Mental lebt, reist durch diverse Gegenden und sammelt

»Der Bautruppsucht, neue Schädel für
das Kopfsteinpflaster zu akquirieren.«



Unberechenbar!

Serious Sam 3 heißt Serious Sam 2. Wer soll da noch durchblicken? So erklären die Entwickler das hausgemachte Verwirrspiel.



der offizielle Nachfolger. Wir wollten uns außerdem von dem Budget-Image abheben und einen vollwertigen Nachfolger schaffen, deshalb heißt das Spiel

Zwischensequenzen versehen als ein Teil erschienen, macht das sogar Sinn. Fast zumindest.

meist Puzzleteile, um das Mysterium um Mental zu lösen. Das ist die Kurzfassung von Serious Sam 2. Was wir noch ergänzen mochten: Die Episoden glänzen natürlich mit beeindruckend großen Bossgegnern. Sie dürfen Ihren Raketenwerfer also schon einmal vorführen lassen. Am Anfang jedes neuen Abschnitts stellt das Spiel Ihnen mit knappen Worten eine Aufgabe. Etwa: „Finde das Dorf und kontak-

tiere den Hapting“ – oder in einer Schneelandschaft: „Suche einen warmen Platz“. Die simple Eleganz dieser Botschaften wirkt sympathisch. „Wir wissen, dass die Leute keinen Bock mehr haben, PDAs auszuwerten. Deswegen gestalten wir die Botschaften einfach“, entfleucht Elezovic ein Seitenhieb auf die Doom 3-Konkurrenz. Recht hat der Mann! Wer noch nie einen Missionstext weggeklickt hat



der werfe den ersten Stein. Auch die Rätsel gestalten sich selbst für Bild-Zeitungs-Konsumenten lösbar, wie der Kreativchef bekräftigt: „Du hast vorhin die Stadt in den Bäumen gesehen. Ein Puzzle ist, dort eine Plattform zu aktivieren, die dich zum nächsten Levelabschnitt befördert. Nichts Kompliziertes. Alles ist auf Spaß ausgelegt. Es besteht keine Gefahr an einem Hirnschlag zu sterben, weil

du nicht weißt, was von dir gefordert ist, um die Rätsel zu lösen. Alles ist linear.“

MEIN GOTT, HERR FAHRER

Die zweite große Neuerung sind Fahrzeuge. Die benutzen nicht nur ihre Gegner. Auch Sie dürfen Gas geben: Fliegende Untertasse, Gleiter, Surfbretter, Kampfhubschrauber – die Entwickler lassen sich nicht lumpen. Zusätzlich bedient Sam sogar

Eine Frage der Technik

«Mit dem Moment zum Ausstieg verpasst: Nadja Auermann und Kate Moss.»



Geschützturme. Doch auch Sams treibbares Waffenarsenal kann sich sehen lassen. Eine Uzi-Maschinenpistole in jeder Flosse oder eine massive Dampfkanoen besitzen jedenfalls das gewünschte Ballerflair. Doch das ist alles nichts gegen die so genannte „Sirion Bomb of Death“. Die zerstört wirklich alles. Überhaupt kannst du die ganzen Levels in Kleinholz verwandeln, darauf legen wir Wert.

spricht Elezovic und riefet eine unschuldige Palme um. Kokosnüsse und Blätter fallen zu Boden. Danach demonstriert der Kroat mit seiner mehrläufigen Spezial-Schrotflinte seine Potenz an einer Hütte. „Das hätte ich besser nicht tun sollen. In dem Haus wohnt ein Nichtspielercharakter. Aber in einer Präsentation ist ja alles erlaubt.“ Auch ein wenig zu schummeln und am Gott-Modus zu spielen.

Kommentar: „Ich bin einfach zu schlecht.“ Entwickelt sind auch nicht mehr das, was sie mal waren. Wir würden so etwas selbstverständlich nie machen. Außer mittags bei Counter-Strike, aber das ist eine andere Geschichte.

QUATSCH MIT SOSSE

Gut: 10 Nichtspielercharaktere verstreut. Croteam im Spiel, was zu Punkt 3 in der Novum-Liste führt. Mehr Story.

ry. Sam muss nicht mehr nur Selbstgespräche führen oder aus Telefonzellen Duke Nukem veräppeln. Er besitzt nun echte Gegenüber, die für kleine Ruhepausen sorgen und mit ihm kommunizieren und das erweist sich teilweise als

INTERVIEW „WIR KENNEN KEINE GRENZEN!“



»Serious Sam: Bierbauch-Mod«

REACTION Mochte Sie durfte ein Journalist euer Studio in Kroatien besuchen. Warum das? Räumt ihr zu selten auf?

Nein, nein. Wir wollen einfach nicht von der Arbeit abgelenkt werden. Du weißt doch: Ist erst einmal ein Journalist in deinem Büro, will er nicht mehr gehen. Wir wollen das Marketing-Zug auf ein Minimum beschränken. Aber wir sind ja heute hier, um dir zu zeigen, was wir haben.

REACTION Wieso entwickelt ihr ein Spiel, das sich selbst nicht ernst nimmt?

28 Personen arbeiten bei Croteam in Zagreb. Zwei davon besuchten uns in Deutschland. Wir schnappten uns für Sie Admir Elezovic. Der nennt sich „Lead Artist“ und ist einer der kreativen Köpfe hinter *Serious Sam 2*.

Wir glauben, dass die Nachfrage für so ein Spiel groß ist. Bisher hat sich noch niemand mit diesem Bereich wirklich beschäftigt, höchstens mal an der Oberfläche gekratzt. Und wir sind selbst Fans solcher einfachen Spaß-Spiele. Und genau deshalb funktioniert *Serious Sam* so gut. Es gibt viele Sachen, von denen du nicht erwartest, sie im Spiel anzutreffen.

REACTION Was genau ist das?

Die Vogel-Waffe mit Klodovik*. Wer nimmt schon an, so etwas als Waffe nehmen zu können? Oder die Sachen, die wir als Fahrzeuge verwenden: Surfboarder, fliegende Untertassen, Tiere die du reiten kannst. Dann gibt es auch die Sprüche der deutschen Weltkriegssoldaten oder einen singenden Italiener.

REACTION Einem der Soldaten, das er sagt, als er stirbt?

Ja, es heißt „Schoffe“ (vorgetragen in perfektem Deutsch und schmunzelnd).

REACTION Glaubst du, dass es die Spieler langweilen könnte, weil sich nicht mehr geändert hat?

Nein, ich glaube, sie werden sich den Arsch abfeuern. Alles ist sehr kurzweilig. Du triffst auf viele Geheimnisse, lustige Fallen, die Gegner sind sehr ausgelassen. Ich bezweifle, dass sich dabei jemand langweilt.

REACTION Ihr mögt große Gegner. Wird der endwäss größer als bisher?

Definitiv. Der Boss aus *First Encounter* sieht im Vergleich dazu wie ein kleines Kind aus. Wir bauen insgesamt sechs Bosse ein, die alle sehr unterschiedlich sind. Ich gebe dir ein Beispiel. Einer dieser Gegner ist Cecil, der schwebende Drache. Er spricht mit britischem Akzent. Es ist alles sehr verrückt.

REACTION Wo nehmt ihr Ideen für Zwischensequenzen her?

Wir veranstalten Brainstorming-Sitzungen. Wir kennen keine Grenzen. Wenn es funktioniert: Super,

dann landet es im Spiel. Alles ist erlaubt, solange unser Produzent sagt, es ist in Ordnung. Wir versuchen politisch korrekt zu sein – soweit das geht (lacht). Je durchgeknallter die Idee ist, umso besser ist sie meistens. Wir haben etwa zwei Stunden Videomaterial. Das war eine Menge Arbeit, aber sie hat sich gelohnt.

REACTION Wie unterstützt ihr die Mod-Community? Dürfen wir wieder viele Mods erwarten?

Ja. Wir haben sogar bereits Beta-Versionen an ein paar gute *Serious Sam*-Modder verschickt. Wir sprechen auch mit Leuten aus anderen Spiel-Communities, geben Tools heraus, sodass sie zum Beispiel *Unreal Tournament*-Mods für unser Spiel umsetzen können. Wie schon bei den Vorgängern liefern wir mit *Serious Aid* wieder alle nötigen Editoren und so weiter mit dem Spiel aus, die man braucht, um Mods zu entwickeln. Du musst dir nichts zusätzlich kaufen.

REACTION Murra, unser Spielerforum ist gesichert!



zum Schreien komisch. Ein Beispiel: Sagt ein waasserköpfiger Stammesführer: „Sie werden uns niemals finden, niemals!“ Direkt am Anschluss ertönt eine Sirene und eine Computerstimme verkündet: „Eindringlings-Alarm!“

„Eindringlings-Alarm!“ Stammesführer: „Oh mein Gott. Sie haben uns gefunden!“ Okay, gedrückt verlieren solche Gags an Wirkung. Aber es erwarten Sie wirklich Slapsticks en masse. Unser Leblichkeitsscherz ist, wie eine Hexe auf ihrem Besen kichernd eine rote Ampel missachtet und Sekunden später von einem Zug gerammt wird. Schadenfreude in Reinform. Allerdings mussten wir auch weniger

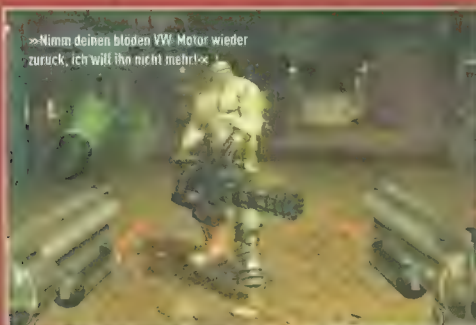
gelungene Spielelemente wie Jahrmärktduelmusik ertragen. Und das, obwohl andere Levels mit an Metallsongs angelehnten Namen wie „Jump in the Fire“, „Welcome to the Jungle“ oder „Be Quick or be dead“ eine deutlich bessere Marschrichtung vorgeben. Eine Schandale! Aber der Sound war ja nicht final. Andererseits auch wieder schade, denn in den Zwischensequenzen laufen derzeit als Platzhalter tol-

le Star Wars- oder Zurück in die Zukunft-Musikstücke.

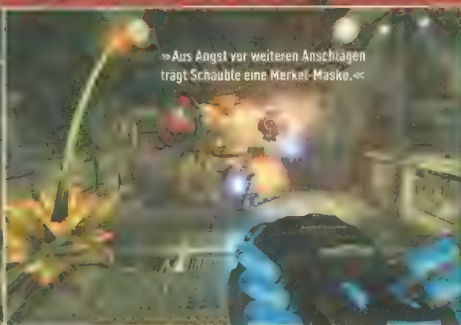
DIE SCHULBANK GEDRÜCKT

Den meisten Witz zieht das Spiel aus den grotesken Gegnern. Zum Beispiel den aus den Vorgängern bekannten Selbstmordattentätern, die scurilös auf den Spieler zustürmen. „Die mag ich am liebsten“, bemerkt Elezovic. „Wir haben das Design der Burschen ein wenig geändert

*ein Papagei, der Bomben zum Gegner fliegt und dort fallen lässt.



»Nimm deinen blöden VW Motor wieder zurück, ich will ihn nicht mehr!«



»Aus Angst vor weiteren Anschlägen trägt Schauble eine Merkel-Maske.«



GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Croteam/Take 2
FERTIG ZU: 75%
ERSCHEINT: 3. Quartal 2005
VERGLEICHBAR: Will Rock, Painkiller
INTERNET: www.serioussam2.com

DAS HIM
 WESSE

Hurra, die schreienden Selbstmord-attentäter sind zurück! Bald muss ich mir für hirnlose Action keine Politik-Talkshows mehr ansehen. Drei Jahre ist es her, seit *Serious Sam* sich in meinem Laufwerk drehte. Doch trotz neuer Grafikengine und allem Pipapo: Komplette umgehauen hat mich der erste Eindruck des neuen *Sam* nicht. Vielleicht erwartete ich einfach mehr. Ich vermisse momentan den roten Faden: Zu viele Orte ver-derben den Brei, wie der Globetrotter sagt. Auch die Animationen wirken holzern. Aber bei einem bin ich mir sicher: Es wird lustig!

und ihnen dicke Bomben als Kopf auf den Hals gesetzt. Dadurch sieht man sie leichter. Doch dieser Gegnertyp zählt ohnehin zu einer aussterbenden Rasse, denn der letzte Punkt auf unserer Das-ist-neu-und-wichtig-Liste ist die künstliche Intelligenz. Angeblich flankiert der Feind Sie nun kräftig und geht auch mal in Deckung: „Die Gegenfeinden nicht mehr einfach nur geradeaus.“ So richtig

glauben wollen wir das noch nicht. Sicher, ein paar rudimentäre Taktiken waren zu erkennen, aber noch immer branden die Widersacher als wilde Horde auf den Spielern. Aber das ist gut so.

DAS BESTE ZUM SCHLUSS

Bleibt noch der Mehrspieler-Modus. „Nach *First Encounter*“ stellten die Leute fest, wie viel Spaß es macht, kooperativ zu spielen. Das ist es auch

auf was wir uns in *Serious Sam 2* konzentrieren: einen hübschen Koop-Modus. Und wir haben ein paar verrückte Ideen für die Charaktere. Und wir haben viele verrückte Ideen für die Zeit nach unserer Übernahme der Weltherrschaft. Aber bis dahin spielen wir gerne noch ein wenig *Serious Sam 2*. Mit acht Leuten kooperativ das ganze Spiel zu erleben, klingt nach einem tollen Wochenende. JOACHIM HESSE



- Benutzt die Unreal Engine 3
- 9 neue Vehikel
- Innovativer Conquest-Modus
- Überarbeitete Waffen- und Fahrzeugmodelle

Feste feuern, bis sie fallen!

Freuen Sie sich! Wir präsentieren Ihnen exklusiv die ersten Bilder zum kommenden Mehr-Spieler-Spektakel **UNREAL TOURNAMENT 2007**. Wir waren vor Ort in den USA und haben den Machern der Serie geschart.

Die moligke Hotelange- stellte an der Rezeption schaute den völlig erschöpften PC-ACTION-Redakteur verdutzt an. Wir haben keine Reservierung auf Ihren Namen, Sir. Wir sind komplett ausgebucht für diese Nacht." 21 Stunden Flug- und Wartezeit waren vergangen, als die dreiköpfige Presse-Delegation aus Europa im Land der beschränkten. Unmöglichkeiten eintrudelte und nach

einem Transatlantikflug, einem verpassten Flieger und mehreren furztröckenen McDonalds-Burgern, einem gemütlichen Hotelbett entgegengeleherte. Der einzige deutsche Vertreter des Trios hatte Pech. Unglücklicherweise war sein Zimmer von den britischen PC-Kollegen falsch reserviert worden. „Ach, ich bin ja erst seit einem ganzen Tag wach, da juckt es doch nicht im Geringsten, wenn ich erst in ei-

ner halben Stunde im Nachbarnotel einchecken darf“, entgegnete der Redakteur tapfer lachend, während er sich innerlich wanderte, wie es trotz identischer Sprache zu solch einem debilen Missverständnis zwischen Arnis und Tommys kommen konnte. Doch die ganze Aufregung war am nächsten Morgen komplett vergessen. Schließlich durfte der Pechvogel eine Mehrspielerpartie gegen die Jungs von

Frederick Morris, Unreal Tournament 2007, versteht sich.

Zu plauderten UT-Produzent Jeff Morris, leitender Programmierer Steve Polge und Leveledesigner James A. Brown über ihr neuestes Projekt. „Wir haben die vergangenen neun Monate nur damit verbracht, Ideen für ein neues UT zu sammeln“, erläutert Jeff. „Nun haben

Den kennst du doch!

Als uns in *Unreal Tournament 2003* das Konterfei vom murrischen Gorge vor die Augen kam, dachten wir uns nur: „Der Typ kommt uns irgendwie bekannt vor.“ Nach monatelangen Denkprozessen fiel uns schließlich auf, dass Gorge unserem Leserbriefonkel Harald Frankel zum Verwechseln ähnlich sieht. Bei unserem Besuch bei den Epic-Studios konfrontierten wir Leveldesigner James A. Brown mit dieser Tatsache: „Wir kennen diesen Mann nicht! Wirklich! Ähnlichkeiten mit realen Personen, vor allem mit PC ACTION-Redakteuren, sind voll und ganz zufällig. Und jetzt verlassen Sie mein Büro!“ Das wollten wir mal glauben. Sonst hätten wir Epic auf Millionen verklagt.



heißt, verraten wir euch noch nicht“, sagt Jeff. Wir vermuten allerdings, dass das Ding *Gears of War* heißen wird. Das ist PC ACTION.

Unreal Engine
Wird es in Planung, wie das Co-Chef Mark Rein vergingenen Monat mittellte. „Worum es bei dem anderen Titel geht und wie dieser

mit Spielern Modellen aus der gesamten Grafik-Präsentation. Als wir die Epic-Jungs darauf ansprachen, umstießen sie nur ganz verschämt. Europäer wird wohl doch nicht so doof, wie sie ausschauen.

Zudem wird von *UT 2007* die Entwickler verabschiedet. Jeden Nachmittag eine mit der aktuellsten *Unreal*-Version für das neue *Ordnungs* mitzuteilen, dass die neuen Modelle der Kampfszenen, des Mantas und des Gorgys bestaunen. Das verpasste nämlich so gut wie jeder Waffe und jedem Versteck sein Relighting. Trotzdem unterscheidet sich bis dato

UT 2007 optisch kaum von seinem Vorgänger. Ein Jahr nehmen sich die sympathischen Amis Zeit, um sich komplett der grafischen Darstellung zu widmen. „Wir wollten uns zuerst auf Wesentliche, nämlich den reibungslosen Spielfluss und die neuen Features konzentrieren“, erklärt Steve. Zur E3 hat man jetzt ausreichend Karten und Modelle optisch aufpoliert, um der Welt die gesamte Grafikpracht des Edelshooters auch in Be-



»Kannst du mir was pumpen, nämlich meinen Penis?«

INTERVIEW

„WIR HABEN UNS DEN KOPF ZERBROCHEN!“

»Geiler Job: Penispumpenhersteller.«



Bei summertischen 36 Grad Außentemperatur verriet uns Chef-Programmierer Steve Polge, wie heiß UT 2007 wirklich wird.

UT 2003, UT 2004 und nun UT 2007? Fällt da nicht was?
Steve Polge: Wir hatten nie die Absicht, ein *Unreal Tournament* pro Jahr auf den Markt zu schwemmen. Wir machen ein neues UT nur dann, wenn wir frische Ideen entwickelt haben und es sich wirklich lohnt.

Jetzt mal Klartext, Steve. Was ist wirklich neu an UT 2007?
Steve Polge: Ich bin sehr begeistert von der neuen Spielvariante mit dem Arbeitstitel „Conquest“, bei der die neuen Fahrzeuge richtig zur Geltung kommen. Das werden dann fast dreimal so viele Vehikel wie in UT 2004. Es ist sehr nützlich, wenn das Fundament für die vielen neuen Ideen schon besteht und wir uns kreativ richtig auslassen können. Außerdem wollen wir für UT 2007 die kleinstliche Intelligenz der Beta weiterentwickeln. Sie werden um einiges schlauer agieren und dank Sprachkommandos sogar mit dem Spieler kommunizieren können. Viele Leute, die UT gekauft haben, spielen gar nicht ins Internet. Deshalb ist es wichtig für uns, die KI so weit zu verbessern, dass Einzelspieler auch ihren Spaß haben. Andererseits wollen wir dem Mehrspieler so zugänglich machen, dass die mehr Zocker der Onlinegemeinschaft anschließen. In der Benutzeroberfläche wollen

wir vermehrt Funktionen einbauen, die sich auf Online-Ranglisten, Clan-Seiten und Mod-Downloads beziehen.

Dürfen wir uns auf klassische UT-Karten im Gewand der Unreal Engine 3 freuen?

Steve Polge: Wir werden einige bekannte Schauplätze wiederbeleben. Viel kann ich noch nicht verraten, aber Lieblinge wie DM-Deck oder CTF-Face können die Zocker erwarten.

Schweißsen sind wichtig. Wird es neue Waffen geben?

Steve Polge: Wir haben uns eine sehr lange Zeit den Kopf über das Arsenal zerbrochen. Es wird überarbeitete Knarren aus UT 2004, aber auch klassische Wummen aus vergangenen Unreal-Titeln geben.

Wie sieht es mit der Physikdarstellung in UT 2007 aus?

Steve Polge: Die neue Physik hat viel mehr drauf als die aus UT 2004. Es ist viel mehr Interaktion mit Objekten und Fahrzeugen möglich. Und realistischer schaut's natürlich auch aus.

wegung zu präsentieren. Die Spielszenen, die wir Ihnen im Heft zeigen, vermitteln einen ersten Eindruck davon. Ganz nett, oder?

Wie uns etwa Kader Loth regelmäßig beweist, ist Optik aber nicht alles. Deshalb verlassen sich die Entwickler natürlich nicht nur auf die grandiose Unreal Engine 3. Der neue Spielmodus mit dem Namen „Conquest“ lässt sich

am besten als Mix aus dem altbewährten „Assault“ und dem fahrzeugbetonten „Onslaught“-Modus beschreiben. Die Schlachtfelder sind hierbei nicht strikt begrenzt, sondern gehen nahtlos in viele weitere Landschaftstypen über. Die zwei konkurrierenden Parteien dürfen die verstreuten Bunker und Basen belagern und mit stationären Geschützen vor feindlichen Angriffen beschützen. Um die Energieversorgung für die eroberten

Punkte aufrecht zu erhalten, müssen die Teams sogenannte Tardium-Ressourcen sammeln. Wir setzen hierbei auf Elemente aus dem Echtzeitstrategie-Genre, ohne das actionreiche Spielprinzip von UT zu vernachlässigen. Versichert Leveldesigner Brown und ähnlich wie Söldner oder Battlefield 2, führt UT 2007 die Rolle des Commanders ein, der während der Schlacht Befehle und Infos an seine Untergebenen verteilen darf.

Apropos neu: Bei UT 2004 feierten futuristische Panzer, Gleiter und Flieger Premiere. In UT 2007 stockt Boje des Kontingents auf über ein Dutzend fahrbarer Untersätze auf. Witzig fanden wir den neuen Selbstzerstörungsmodus: des Buggys. Ist das Teil kurz vorm Krepiere, nehmen Sie einfach ordentlich Fahrt auf und lassen den Buggy in eine Gegenhorde krachen. Die Venikel sind nun aufgeteilt in zwei Sorten.



»Peinlich: beim Penispumpen
erwischt werden.«

UT 2007

GENRE: Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER: Epic Games/Midway
FERTIG ZU: 60%
ERSCHEINT: 2. Quartal 2006
VERGLEICHBAR: UT 2004, Quake 4
INTERNET: www.epicgames.com

30.11.2005, 17:15

CHAS
POLSKY



Die stressige Reise zu Epic hat sich auf alle Fälle gelohnt. Als mir die Ami-Jungs ihre *Unreal Engine 3* demonstrierten, fingen meine Augen wahrhaftig an zu tränen. Zwar gab es nicht viele aufpolierte Szenen aus *Unreal Tournament 2007* zu sehen, doch anhand der Technikpräsentationen im UT-Gewand und der wenigen Screenshots lässt sich schon erahnen, dass das kommende Spielejahr verdammt gut ausschauen wird. Der neue Conquest-Modus mit seinen Strategie-Einflüssen hört sich sehr interessant an und könnte auch Menschen begeistern, denen Deathmatch und Capture the Flag mittlerweile auf den Sack gehen. Bleibt nur ein Fazit: Wir wollen UT 2007! Sofort!

...den UT-...
...sind,
...nichtig auf
...Necris-Fahr-
...stellen aus bisher Da-
...wessels in den nächsten".
...hat sich Steve Polce aus dem
...Fenster-Leder war davon be-
...unserem Besuch noch nichts
...sehen. Dafür verrät uns
...der Entwickler auf dem Weg
...zum Burger-Restaurant, dass
...wir wohl mit einem insekten-
...ähnlichen Gefährt und einem
...Hoverboard, einem fliegenden

Brett, rechnen können. Solche
Dinger wie in *Zurück in die
Zukunft?*" nackten wir nach.
Genau! Damit können sich die
Spieler sogar in andere Fahr-
zeuge hinein. Aber das bleibt
natürlich unter uns, verstan-
den?" Aber klar doch, Steve.

WOMIT ZU RECHTEN

Solo-Spieler und Internet-Ver-
weigerer lassen die Entwickler
nicht im Stich. Epic überarbei-
tete die künstliche Intelligenz
und verließ den einzelnen

Persönlichkeiten. So sollen die
Boten neuen Sprachbefehlen ge-
horchen und sogar antworten
können. Für Menschen ohne
Freunde ist das die Lösung.
Die UT-Machter versprechen
viel. Ob sie alle Ankündigun-
gen verwirklichen können,
wissen wir erst nächstes Jahr.
Doch selbst wenn nicht, dürfen
wir uns über einen äußerst an-
sehnlichen Nachfolger der be-
liebtesten Shooter-Serie freuen.

CHASZEWSKI

Klasse treffen!

»Der Aufschneider hat nichts in der Hose.«

AUF DVD
VIDEO

id Software hat's uns gezeigt! Und zwar neue Levels von **QUAKE 4**, die dank aufgebohrter Doom-Grafikengine, Team-Schlachten und schaurig-schöner Story reichlich Lust auf die Strogg-Dezimierung machen.

Keine langen Vorreden: Der Platz ist knapp und die Masse an neuen Spieleindrücken zu **Quake 4** gewaltig. Auf einer Pressekonzferenz in den USA feierten id-Chef Todd Hollenshead und Lead Designer Tim Willits reichlich Detailinfos ab und spielten fleißig vor. Dass die verbesserte Version der Doom 3-Engine mehr rendern kann als endlose Korridore, wird schon bei der Auftaktmission deutlich. Sie sind Matthew Kane, Mitglied der irdischen Invasionstruppe, welche die Heimatwelt der bösen Strogg mit einem Besuch beglückt. Nach einer Bruchlandung erlangt der Held sein Bewusstsein an der frischen Luft wieder. Im Hintergrund tobt der Bodenkrieg mit gewaltigen Vehikeln, was die schöne Aussicht auf die malerische Gebirgskette am Horizont etwas beeinträchtigt. Schnell stößt man

auf andere versprengte Mitglieder des Rhino-Squads und ist auch schon bei der nächsten Besonderheit: Schlachten im Team. Etwa ein Drittel der Gesamtspiel-dauer verbringen Sie an der Seite von taktierenden und mitballernden Kameraden. Völlig neue Künstliche-Intelligenz-Routinen versprechen anspruchsvollere Schießereien als in **Doom 3**. Auch die Taschenlampen-Technologie hat Fortschritte gemacht: Man kann eine Pistole halten und dabei gleichzeitig in dunkle Ecken von Gebäuden leuchten.

KANE AM STEUER

Dann zeigen uns die id-Leute Vehikel-Action: In einem späteren Level besteigt Kane einen Walker. Das ist eine Art Mech-Korsett, das neben einer erhöhten Sitzposition auch Bord-MG und Raketenwerfer bietet. Fröh-

lich jagt man Strogg-Einheiten vor sich her, stapft dabei auch klirrenden Schrittes in Gebäude mit ausreichend hohen Decken. Das soll nicht das einzige steuerbare Gefährt bleiben: Als weiteres Beispiel nannte Tim Willits einen Hover-Panzer, der bei der Vorführung aber noch nicht gezeigt wurde. Innen- und Außenlevels sollen gut gemischt sein, im Storyverlauf verlässt man den Strogg-Planeten nicht. Der Spielumfang soll etwa mit **Doom 3** vergleichbar sein, keinesfalls länger.

STROGGIFIKATION

Als Beispiel für eine mit der Spielengine gerenderte Zwischensequenz erleben wir eine Besprechung beim Generalstab. Auf dem Weg dorthin kann man anderen Soldaten bei Reparaturarbeiten zugucken, Gespräche belauschen, wird sogar

von Bewunderern ehrfürchtig angequatscht. Die Härte ist aber eine Sequenz, die sich abspielt, nachdem unser Held von den Strogg gefangen genommen wurde. Durch den Segen der „Stroggifikation“ soll Kane in eine Kampfeinheit des Cyborg-Volks umgebaut werden. An eine Bähre geschnallt müssen wir hilflos miterleben, wie wir auf dem Fließband durch eine medizinische Fabrik gekarrt werden. Tja, hätte man nur eine Zusatzkrankenversicherung abgeschlossen. Am Vordermann lässt sich absehen, was einem als nächstes blüht: „Hehe, eine Kreissäge. Die werden doch nicht auch bei mir ...?“ – aber ja doch! Kurz bevor die Strogg auch noch die Kontrolle über Kanes Willen übernehmen, stürmen irdische Soldaten die Schwarzwaldklinik. Zwar haben Sie einige Original-Gliedmaßen

verloren, können durch die High-Tech-Prothesen jetzt aber schneller laufen, höher springen oder Computersysteme der Strogg bedienen.

MACH SCHNELLER

Über den Mehrspieler-Bereich, seit jeher eine Quake-Kernkompetenz, redete man nur, zeigte aber nichts. „Mehrspieler wird trotz derselben Engine völlig anders sein als in Doom 3, es wird sich eher wie Quake 3 spielen“, verspricht Tim Willits. Die Entwickler würden großen Wert auf diese Komponente legen und ein schnelles Spielerlebnis anstreben, so Willits. Wir können mit den üblichen Spielvarianten wie Deathmatch oder Capture the Flag in mehreren Varianten rechnen, größere Modus-Neuheiten sind nicht geplant. Aber es gibt ja noch die Kreativität der Community, zumal das Spiel Modder-freundlicher ausfallen soll als Doom 3.

HEINRICH LENHARDT

QUAKE 4

GENRE: 3D-Shooter
ENTWICKLER: Raven/Id/Activision
FERTIG ZU: 70%
ERSCHEINT: 4. Quartal 2005
VERGLEICHBAR: Doom 3, Half-Life 2
INTERNET: quake4.ravengames.com

KOMMENTAR

HEINRICH
LENHARDT



Einige Kollegen hasssen mich dafür und schicken Briefbomben zum Geburtstag. Aber ich fand Doom 3 nun mal etwas doof – und komme mir nach der Quake 4-Vorführung wie ein reuiger Sünder vor, der das Licht sah. Abwechslung durch Außenebenen, Vehikel, Strogg-Verwandlung; vor allem die Ankündigung einer rundum erneuerten künstlichen Intelligenz sorgt für reflexartiges Aufatmen. Lieber Gefechte mit Verbündeten gegen taktierende Gegner als in meinem Rücken materialisierende Höllenmonster mit sich abnutzendem Erschreckeffekt. Jetzt will ich nur noch erleben, dass sich der Quake 4-Mehrspieler-Modus ähnlich flott spielt wie versprochen.

ACTION



»Nicht nur in Bayern:
Nach-dem-Leben-Trachten«

Warnung sofort erkennen

MUSIC PRINT

DIE Musikzeitung. Jeden Monat neu.

Bestandes ein. Suchen in allen Händlern Musikzeitschriften.



Top-Act in der aktuellen Ausgabe
**Bullet For
My Valentine**
mit neuer EP "Hand Of Blood"

jetzt bei **M Müller** erhältlich!



Knie dich rein!

Wie können wir gezielt Dank des Rangsystems mehr aus dem Spiel herausholen? Wie wird die Klasse des Smiters laune. Wie wird die Klasse des Smiters laune. Wie wird die Klasse des Smiters laune. 15 gute Gründe, warum BATTLEFIELD 2 richtig kommt – und zwar schon nächsten Monat.

»Fies: Einbeinigen zu Liegestützen zwingen.«

Lange haben wir darauf gewartet. Nun dürfen wir endlich ran und uns selbst davon überzeugen, dass *Battlefield 2* wirklich klasse ist. Die 15 Hitgründe!

1 ANTI SCHWEDEN - Der wohl einleuchtendste Grund vorweg: Die schwedischen Jungs von Dice haben schon zwei grandiose *Battlefield*-Titel und zwei Erweiterungen zu verantworten. Die Reihe gehört zu den beliebtesten Mehrspieler-Shootern überhaupt. Und das zu Recht.

2 SCHÖNE AUSSICHTEN Schlachten und Schauplätze präsentieren sich detaillierter denn je. Das uns vorliegende, staubige Wüstenszenario mit Palmen und Gräsern wirkt sehr leben-

dig. So können Sie etwa durch Ihr Geballer herumstreuende Vögel verscheuchen.

3 EUROPA ADE Viele haben darauf gehofft, nun ist es endlich wahr: Der digitale Zweite Weltkrieg ist endgültig vorbei. Ganz wie in dem legendären *Desert Combat*-Mod für *Battlefield 1942* kämpfen Sie jetzt im Nahen Osten mit modernen Kriegsmitteln um die militärische Vorherrschaft.

4 AUFSTIEGSKAMPE - Dank des motivierenden Belohnungssystems erlangen Sie durch tapfere und ehrenvolle Leistungen Beförderungen und erspielen sich Knarren und Ausrüstungsgegenstände. Und durch den Aufstieg in Online-Ranglisten gelangen Sie sogar zu Weltruhm. Fett!

5 HERMA, HER! Die Atmosphäre in *Battlefield 2* ist einfach unglaublich. Daran hat die gelungene Klangkulisse großen Anteil. Schüsse und Explosionen lassen Sie ständig aufschrecken. Und verfehlt Sie mal eine Panzergranate nur um wenige Meter, machen Sie sich endgültig ins Hemd.

6 LEHND AN - Verrenken Sie sich bei den Vorgängern noch die Finger, wenn Sie Ihren Kameraden etwas ausrichten wollten, geht das nun im praktischen Radial-Menü leicht von der Hand. Hier kommunizieren Sie durch simple Mausbewegungen. Das ist ja einfach!

7 FÜHRUNGSPERSONLICHKEIT - Sie sind ein geborener Anführer? Dann ist der mächtige Commander-Modus genau das

Richtige für Sie. Hier haben Sie Einblick in alle Ecken des Gebiets, geben Ihren Untergebenen Befehle und verschicken bei Bedarf explosive Frachten in gegnerisches Territorium.

8 NICHT IETZT? - Viele Menschen meckern, dass die *Battlefield*-Serie angeblich nicht sehr realistisch daherkommt. Der neue Teil macht da einiges wett. So sollten Sie die Nähe eines ballenden Panzers meiden, sofern Sie kein Bock auf nerviges Kopfröhnen haben.

9 KLASSENKAMPE - Jede der sieben Charakterklassen hat seine Vorzüge. MG-Schützen werfen mit Munitionsrationen um sich, Spezialkräfte haben äußerst genaue Wunden und die Anti-Tank-Klasse nimmt



»Im Sande verlaufen:
ein Zug durch die Gemeinde.«

VIDEO

AUF DVD

»Tragt Fußkettchen:
Hella von Sinnen.«

»Karneval im Irak:
Die Zuschauer werfen Kamelle.«

Vehikel aufs Korn. Cool: Herumliegende Waffenkits können Sie jederzeit aufheben und verwenden.

10. DOKTORSPLECHEN – Dank des Rangsystems gibt es endlich mal einen triftigen Grund, Gutes zu tun. Der Sanitäter verteilt Gesundheitsportionen und belebt verwundete Kameraden mit dem Defibrillator wieder – und dafür gewinnen natürlich Punkte. Als tüchtiger Mediziner sind Sie der absolute Star auf dem Schlachtfeld!

11. FÜRCHTE DICH NICHT! – Nach wenigen Minuten fällt auf, dass Sie nun mehr Respekt vor gepanzerten Fahrzeugen und der tödlichen Fracht von Fluggeräten verspüren. Meistens hilft nur, auf einen gut

ausgerüsteten Kollegen zu hoffen oder abzuhaufen. Aber Sie sind doch wohl kein Weichei, oder?

12. ICH MUSS MAL GROSS! – Die Karten in *Battlefield Vietnam* sind – gelinde gesagt – riesig. Wenn auf einem Server nur eine Hand voll Soldaten rumhängen, macht das aber nicht wirklich Spaß. Nun gibt es die zwölf Mehrspieler-Karten als 16-, 32- und 64-Spieler-Varianten.

13. LASS DIE GRUPPEN TANZEN! – Nach Ihrem virtuellen Ableben poppen Sie nicht immer an den vorgegebenen Flaggen-Punkten wieder auf. Sie können einem Trupp beitreten und sogar mitten im Kampfgebiet auftauchen. Dies bringt ordentlich Dyna-

mik ins Geschehen und vermeidet lange Wanderwege.

14. WO BIN ICH? – Orientierungsdeppen haben es gut. Dice spendierte *Battlefield 2* eine besonders übersichtliche Minikarte am rechten oberen Bildrand. Ein Blick darauf genügt, um etwa zu checken, ob ein feindliches Gefährt in Reichweite ist oder Kameraden in der Nähe weilen.

15. REISSACK – Zwar stand in der uns vorliegenden Ein-Level-Version keine dritte Partei zur Verfügung. Doch wir sind der Meinung: Je mehr, desto besser! Deshalb warten wir schon voller Sehnsucht auf die Chinesen, die im kommenden Monat mit der Testversion anrücken sollen.

LUKASZ CISZEWSKI

BATTLEFIELD 2

GENRE: Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER: Dice/EA
FERTIG ZU: 95%
ERSCHEINT: 23. Juni 2005
VERGLEICHBAR: Battlefield Vietnam
INTERNET: www.battlefield2.com



Battlefield 2 hat alles, was ein aktueller Mehrspieler-Shooter braucht. Unkomplizierte Steuerung, eine fette Optik und ein atmosphärisches Szenario. Endlich robbe ich nicht mehr mit Uraltknarren durch das zerbombte Europa, sondern darf mit der modernen Ausrüstung der Amis Terroristen jagen – oder umgekehrt. Wir sind fast überzeugt: Kommenden Monat folgt das geistige *Battlefield* aller Zeiten.



- Von den *Diablo 2*-Machern
- Ego- und Verfolger-Perspektive
- Über 100 Waffen
- Charaktere bis Level 50
- Mehrspieler-Modus

»Gericht gibt Stiftung Warentest Recht: Gesichtsschreie „Uschi Glasputzfrau“ ist mangelhaft.«

Bald ist Leich-Zeit!

Bill Roper und Seine Jungs melden sich zurück: Mit *Hellgate: London* versetzen die genialen Spielermacher das heiß geliebte *Diablo*-Prinzip in die dritte Dimension und in ein Endzeitszenario. Mitleid, Mitleid, Mitleid!

Halten Sie sich am Stuhl, an der Klobrille oder am NebenmannimBahnhofs-kiosk fest – je nachdem, wo Sie gerade die PC ACTION lesen. Denn Sie sind gleich wahnsinnig überrascht: Bei *Hellgate* retten Sie die Welt! Doch Scherz beiseite, in Wahrheit ist der Knaller, dass es erste genauere Informationen zum neuen Werk der *Diablo*-Macher gibt. Obermotz Bill Roper und etliche seiner Jungs, ehemals Design-Götter bei Blizzard, haben eine neue Firma namens Flagship Studios gegründet und arbeiten in San Francisco an einem Action-Rollenspiel, das einmal mehr auf das bewährte Suchtprinzip setzt: Es geht darum, mit einem anfangs unerfahrenen Helden allerlei Geschmeiß breit zu klopfen, immer mäch-

tiger zu werden und vor allem möglichst coole Waffen und Ausrüstungsgegenstände zu finden. Der volle Titel des Spiels lautet *Hellgate: London* und Sie treiben sich – das ist noch eine wahnsinnige Überraschung – in London herum. Dort ploppt im Jahr 2025 ein Höllentor auf und es purzeln Heerscharen finsterner Kreaturen heraus, die die Stadt in Schutt und Asche legen und die Menschheit bis auf wenige Widerstandskämpfer versklaven. Es sind die Tempel, die sich wacker wehren und im Untergrund leben. Der Spieler tritt fünf Jahre später auf den Plan und soll sich darum kümmern, dass sich die Gruselheims samt deren Führungsnege vom Acker machen und das Tor geschlossen wird. Also zimmern Sie sich gen-

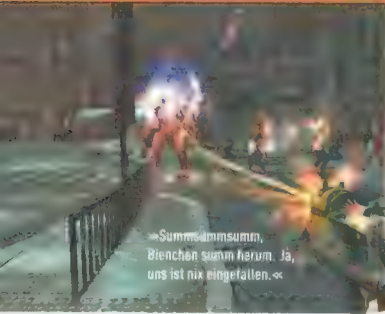
retypisch einen Recken mit diversen Fähigkeiten zusammen, bestimmen Aussehen und Geschlecht und züchten ihn mit der Zeit bis maximal Level 50 hoch. Es gibt verschiedene Charakterklassen, doch bekannt ist bislang nur die des Tempelritters.

DIGITALE SIGHTSEEING-TOUR

Ihre Spielfigur erkundet die postapokalyptische Metropole aus der Ego-Perspektive und Sie betreten auch bekannte Gebäude wie den Buckingham-Palast oder die St.-Pauls-Kathedrale. Hin und wieder werden Sie von Nichtspielercharakteren begleitet. London wählten die Entwickler unter anderem als Szenario, weil die Stadt sowohl moderne als auch historische Architektur und damit

optisch Abwechslung bietet. Außerdem sind beispielsweise das U-Bahn-Netz, diverse Kellergewölbe oder Abwasserkanäle für gruselige Unterwelt-Aufträge wie geschaffen. Schummrig ist es allerdings auch draußen, der von den Chef-Höllentrütern verursachten, permanenten Sonnenfinsternis wegen. Unter anderem Luftschutzbunker aus dem Zweiten Weltkrieg übernehmen in *Hellgate* die Funktion der aus Fantasy-Spielen bekannten Städte und Dörfer. Die Umgebung erstellt das Programm zufällig aus vielen kleinen Versatzstücken. So erlebt jeder das Abenteuer etwas anders. Die Software generiert sogar nicht storyrelevante Missionen, Ausrüstungsgegenstände und Waffen. Von

ROLLENSPIEL



»Summ dämmsumn,
Briechen summ herum. Ja,
uns is nix eingefallen.«



»Real Doll von

den zuletzt Genannten sollen übrigens 100 Grundtypen existieren. Jede Waffe unterscheidet sich dann noch durch die Farbe, den Namen und vor allem bei den Werten. Da macht das Sammeln Spaß! Das Angebot reicht vom alttümlichen Zweihänder bis zur modernen Schusswaffe. Wer will, kann bei Nahkämpfen jederzeit von der Ego- in die Verfolger-Perspektive wechseln. Doch obwohl *Hellgate* an einen Ego-Shooter erinnert – grafisch nämlich – kommt es bei Gefechten nur sehr geringfügig aufs Können an. Action-Profis wie wir und unsere Leser können sich ihre „Skills“ also in eine Körperöffnung ihrer Wahl stecken. Ein echtes Rollenspiel soll eben im Zweifel auch Oma, Opa und Käufer von Konkurrenz-Magazinen erfreuen. Entscheidend sind die Fähigkeiten des Helden und die Werte der Ausrüstung: Fernwaffen etwa richten Sie lediglich grob auf den Fiesling Ihrer Wahl aus, der Rest läuft automatisch. Die Waffen sind aufrüstbar, indem Sie sie mit bestimmten Gegenständen kombinieren. Außerdem sorgen die Friedensstifter dafür, dass analog zu Fantasy-Ti-

keln so etwas wie Magie ins Spiel kommt: Beispielsweise schleudert die so genannte „Tempest Gun“ Kugelblitze, analog einem Zauberspruch in der Welt von Elfen und Zwergen. Andere Mordwerkzeuge haben klangvolle Namen wie „Zeus Rifle“, „Chaos Blade“ oder „Holy Negotiator“. Falls gewünscht, rüsten Sie Ihren Schützling mit Nah- und Fernkampfwaffe gleichzeitig aus, er hat ja zwei Hände – für eine nette Flammenwerfer/Axt-Kombination zum Beispiel.

SCHON SCHEUSSLICH

All die Waffen sind aber auch wichtig, schließlich wollen Ihnen die scheußlichsten Viecher an den Kragen. Vier Hauptarten haben Bill Roper & Co. bislang benannt: Die „Beasts“ sind tierähnliche, gefährliche, aber eher dumme Kreaturen. „Neros“, von Dämonen kontrollierte Leichen, sehen aus wie Zombies und fressen Tote. „Spectrals“, so eine Art Geistwesen, saugen Lebenskraft und „Demons“ sind schließlich intelligente, ranghöhere Dämonen. Wer mag, darf sich natürlich dem geplanten Mehrspieler-Modus widmen

und in der Gruppe Monster verhackstücken. Die Flagship Studios produzierten übrigens eine eigene Grafik-engine. Nur die aus *Half-Life 2* bekannten Havoc-Physik-Routinen haben die Entwickler zugekauft. Wir finden, dass das doch alles recht gut klingt.

HARALD FRANKEL

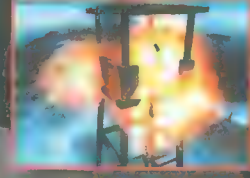
HELLGATE: LONDON

GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Flagship Studios
FERTIG ZU: 50%
ERSCHEINT: 3. Quartal 2006
VERGLEICHBAR: *Diablo 1 & 2*
INTERNET: www.hellgate.london.com

KOMMENTAR

HARALD
FRANKEL

Höllenkreaturen bedrohen die Menschheit! Irgendwie erinnert mich das an die Söhne Mannheims. Trotzdem: Mir gefällt dieses postapokalyptische Gruselszenario. Außerdem denke ich, dass Zocker mal wieder was anderes als Zauberer, Zauberrinnen, Priester, Priesterinnen, Paladine und Paladeusen in Fantasywelten sehen wollen. Wenn ich zudem bedenke, wie viele Spiele Blizzard bislang versaut hat – gar keines nämlich – kann quasi nichts schiefgehen.



GLAUBE NICHTS...
VERTRAUE NIEMANDEM...

Conspiracy

Weapons of Mass Destruction

WWW.CONSPIRACYWMD.COM

PC CD-ROM



PlayStation 2



XBOX



AB MAI 05
ERHÄLTlich!

»Wieder altan:
Gold-Framen«

Vergangenheits- bewältigung

lange ist es her, dass 3D Realms PREY ankündigte. Jeder dachte, der Shooter wäre tot. Doch er lebt! Wir haben die Beweisbilder.



»Herzlichen Glückwunsch! Es ist ein Monster.«

Als am 1. April auf der Internetseite der Duke Nukem-Macher 3D Realms ein Hinweis zu lesen war, dass die Zocker gefälligst ihre Augen nach einem bald erscheinenden 3D-Realms-Titel offen halten sollen, dachten wir uns nur: „Is' denn schon Winter 2666? Wir fallen auf die permanenten Duke Nukem Forever-Aprilscherze nicht mehr rein, ihr Säckel!“ Und wir behielten Recht. Die Jungs haben nämlich einen komplett anderen, aber nicht minder „alten“ Titel in der Hinterhand. Doch im Gegensatz zum blonden Sonnenbrillenträger glauben wir fest daran, dass der vor zehn Jahren erstmals angekündigte Shooter Prey irgendwann mal erscheint. Der Grund: Nicht 3D Realms selbst, sondern die Human Head Studios, die zuletzt den

Wild-West-Shooter *Dead Man's Hand* veröffentlichten, arbeiten seit geraumer Zeit an dem lange geplanten Action-Titel. Da sind wir aber beruhigt. Wir haben nämlich kein Bock, noch mal zehn Jahre zu warten.

WART MAL KURZ

Ob 3D Realms 1995 schon wusste, dass Prey in ferner Zukunft in schniecker Doom 3-Optik daherkommt? Wir glauben nicht. Die haben damals bestimmt noch an Monster gedacht, die so verpixelt waren wie das Gesicht von Schmusesänger Seal und an spektakuläre Grafikeffekte, die heute gerade mal als Grafikfehler durchgingen. Prey wurde 1997 sogar auf der E3 präsentiert. Danach wurde es jedoch immer stiller. Doch nun steht fest, dass das Abenteuer um einen In-

dianer aus Oklahoma doch noch die Festplatten der Zocker erfreut. Hieß der Protagonist damals noch Talon Brave, haben ihn die Entwickler nun schlicht in Tommy umbenannt. Seine primäre Aufgabe: Er soll stinkige Alienrassen, die die Erde bedrohen, ausradieren. Nebenbei drängen Infos durch, dass Tommy unter Liebeskummer leidet. Ein ungewöhnlicher Hintergrund für ein actionreiches Shooter-F Feuerwerk. Die Bilder erinnern nicht nur wegen der Doom 3-Engine stark an ids düstere Zombiehitz. Die Human Head Studios wollen ihren Helden aber in deutlich hellere und größere Arealen schicken. Dafür motzten sie ids Grafik-Engine mächtig auf und wollen irgendwann im nächsten Jahr endlich fertig sein.

LUKASZ CISZEWSKI

PREY

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: 3D Realms/Human Head Studios
FERTIG ZU: 50%
ERSCHEINT: 2006
VERGLEICHBAR: Doom 3, Quake 4
INTERNET: www.3drealms.com

WILDFOTOGRAFIE



Irgendwie erwecken die Bilder bei mir den Eindruck, dass sich die Monster aus Doom 3 untereinander gepaart und nun einen Gastaufritt in Prey bekommen haben. Die Entwickler versprechen jedoch eine aufgefrischte Grafik-Engine samt helleren Szenarien. Wir sind übrigens sehr froh, dass 3D Realms die Human Head Studios für Prey angeheuert hat. Schließlich gibt es noch viel Feintuning zu erledigen, damit Duke Nukem Forever pünktlich im vierten Quartal 2666 erscheint. Wir warten!



Der Hard- und Software-Gigant

Über **12.000 qm Fläche**
und mehr als **65.000**
Artikel ab Lager oder
kurzfristig lieferbar!

www.mindfactory.de
24 Stunden Bestellmöglichkeit

AMD Sempron 2800+

Design-Gehäuse 3RS R202 black
mit 430 Watt Netzteil
Mainboard Asus A7N8X-X
128MB Radeon 9600XT Grafikkarte
80GB Festplatte
512MB DDR-RAM
DVD-Laufwerk



539,00

oder monatlich

15,83

bei 42 Monaten Laufzeit,
effektiver Jahreszins 10,9%,
ohne Restschuldversicherung

(Abbildung ähnlich)

Artikel-Nr. 80514

AMD Athlon64 3200+

Midi-Gehäuse Delux M90 Silent
mit 400 Watt Netzteil
Mainboard MSI K8T NEO2
LAN und Sound onboard
128MB GeForce 6600GT Grafikkarte
160GB Festplatte, 512MB DDR-RAM
DVD-Brenner



695,00

oder monatlich

15,28

bei 60 Monaten Laufzeit,
effektiver Jahreszins 10,9%,
ohne Restschuldversicherung

(Abbildung ähnlich)

Artikel-Nr. 80606

AMD Athlon64 3500+

Midi-Gehäuse Delux M99 Supersilent
mit 520 Watt Netzteil
Mainboard MSI K8N NEO4 Platinum
256MB Radeon X800XL PCI-Grafikkarte
200GB Festplatte
512MB DDR-RAM
DVD-Brenner



995,00

oder monatlich

19,01

bei 72 Monaten Laufzeit,
effektiver Jahreszins 10,9%,
ohne Restschuldversicherung

(Abbildung ähnlich)

Artikel-Nr. 80608

Jetzt neu: Online-Finanzierung!

PlayStation 2

Memory Card
8MB Speicher, für Sony PlayStation 2
Artikel-Nr. 6743

24,68

Joypad

Dual Shock, Farbe: Schwarz
Artikel-Nr. 7760267

25,91

Sony PlayStation 2

Grundgerät, inkl. 1 Dual Shock Controller
Artikel-Nr. 6414

148,99

PlayStation 2 Spiele

Shrek 2
Jump and Run-Spiel zum Kino-Hit
Artikel-Nr. 7736737

23,25

Gran Turismo 4

Teil 4 des Rennspiel-Klassikers
Artikel-Nr. 7736756

48,34

Star Wars - Episode 3

Action-Game zum 3. Teil der Star Wars-Saga
Artikel-Nr. 17453

52,90

Microsoft Xbox

Logitech Compact
XBox-Controller, 8 Tasten
Artikel-Nr. 307384

13,54

Logitech Cordless Precision

XBox-Controller, kabellos
Artikel-Nr. 7714727

32,84

Microsoft Xbox

Grundgerät, inkl. 1 Joypad
Artikel-Nr. 7692

144,71

Microsoft Xbox Spiele

FIFA Street Soccer
Fußballspiel von EA Sports
Artikel-Nr. 7736207

48,48

Midnight Club 3

Rennspiel, DUB-Edition
Artikel-Nr. 7736416

48,48

Star Wars - Episode 3

Action-Game zum 3. Teil der Star Wars-Saga
Artikel-Nr. 17454

52,90

PC Zubehör

Logitech Cordless Rumblepad 2
kabelloses Gamepad, 12 Tasten, USB
Artikel-Nr. 15476

34,80

Logitech Wingman Force 3D

Joystick, 7 Tasten, USB
Artikel-Nr. 4884

42,40

Logitech Momo Racing Force

Lenkrad + Pedale, USB
Artikel-Nr. 9500

107,40

PC Spiele

Dark Age of Camelot - Catacombs
Add-On zum Multiplayer-Rollenspiel
Artikel-Nr. 7762855

25,21

Die Sims 2 - Wilde Campus Jahre

Das meistverkaufte PC-Spiel im Jahr 2004
Artikel-Nr. 17186

35,28

Empire Earth 2

Fortsetzung des Echtzeit-Strategie-Klassikers
Artikel-Nr. 7758771

44,77

Alle Preise in Euro und inkl. Mehrwertsteuer, zzgl Versand ab 6,90 €. Diese Übersicht stellt nur einen Ausschnitt aus unserem gesamten Lieferumfang dar.
Weitere Artikel auf Anfrage. Alle genannten Artikel sind (c)opyright des jeweiligen Herstellers. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

Preise Stand: 03. Mai 2005

Telefonisch erreichbar:

Montag - Freitag 07:00 - 22:00 Uhr
Samstag 09:00 - 16:00 Uhr

Kontakt:

Telefon 04421 - 9131 - 170
Telefax 04421 - 9131 - 250
E-Mail vertrieb@mindfactory.de

Öffnungszeiten:

Montag - Freitag 10:00 - 20:00 Uhr
Samstag 10:00 - 16:00 Uhr

AUF DVD

TRAILER

>>Bild: beim Tapezieren Kleben geblieben.<<

Wand in Sicht!

Bei TOTAL OVERDOSE gehen Sie schon mal über die Leber. Und das möglichst stilvoll zu ballen. Denn dafür gibt es eine Anleitung.

Es gibt Dinge im Leben, die sollte man nicht ausprobieren: PC-ACTION-Redakteur Marc Brehme das Pausenbrot wegnehmen oder sich mit einem mexikanischen Drogenkartell anlegen zum Beispiel. Das zuletzt Genannte dürfen Sie ab August virtuell wagen – ohne Gefahr für Leib und Leben. *Total Overdose* heißt der entsprechende Titel, der mit seinem Gesamtkonzept an *GTA Vice City* erinnert, inhaltlich von den Actionfilmen *El Mariachi* und *Desperado* inspiriert wurde und ein so genanntes Free-

Style-Kampfsystem bietet. Dieses funktioniert ähnlich wie in *Max Payne 2*, inklusive Zeitlupenfunktion. Die Bewegungsfreiheit bei Schießereien ist nach Angaben der Entwickler allerdings wesentlich vielfältiger. Wegen der mehr als 70 „Moves“ bringen die Macher sogar die *Tony Hawk*-Reihe als weiteren Vergleich. Knackpunkt: In *Total Overdose* kommt es nicht nur darauf an, Gegner einfach aus den Sandalen zu wuchten – nein, vor allem das Wie zählt: Pirouetten, Salti an Wänden und andere akrobatische Ein-

lagen sind möglich. Je spektakulärer Sie agieren, desto mehr Punkte winken. Dank dieser erhöhen Sie Lebensenergie und Ausdauer, dürfen später zwei Waffen gleichzeitig nutzen und schalten so genannte Loco-Moves frei. Das sind spezielle, teils reichlich abgedrehte Extras. Unter anderem ruft Ihr Recke einen mexikanischen Wrestler zu Hilfe, der Ihre Kontrahenten mit einem Baseballschläger vertrimmt (Bild unten) oder Sie feuern schweres Geschütz aus zwei Gitarrenkoffern ab (zu sehen im Trailer auf unserer DVD).

riken, Cannabisfarmen und luxuriöse Villen zu erkunden. Wir warten gespannt und stellen schon mal den Tequila kalt.

HARALD FRANKEL

TOTAL OVERDOSE

GENRE: Action
ENTWICKLER: Deadline Games/Ubisoft
FERTIG ZU: 85 %
ERSCHEINT: August 2005
VERGLEICHBAR: *GTA Vice City*
INTERNET: www.totaloverdose.com

KOMMENTAR

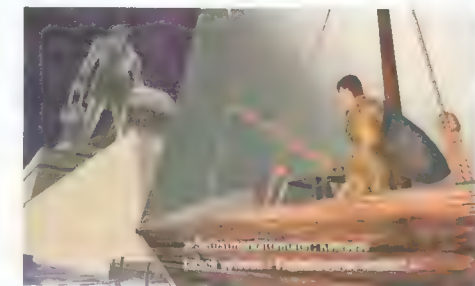
HARALD FRANKEL

Sohn rächt ermordeten Vater? Na ja, die Hintergrundgeschichte von *Total Overdose* ist so frisch wie die „Omis zum Liebhaben“ in den nächtlichen 0190-Werbespots, aber wen juckt das? Mich nicht! Das Kampfsystem scheint richtig lustig zu werden und ich denke ohnehin, dass dieses Spiel hauptsächlich Action, Action und Action bieten will. Den Screenshots und dem Trailer nach zu urteilen, geht es denn auch hübsch zur Sache. Bei *Bambi*-Rotz-und-Wasser-Heuler mögen damit nichts anfangen können. Actionfans dagegen warten freudig und hoffen, dass die Ideen der Entwickler am Ende auch entsprechend umgesetzt sind.



Vanguard: Saga of Heroes

Wir wissen nicht recht, ob es eine Verheißung oder eine Drohung ist, wenn Brad McQuaid die Komplexität seines neuen Online-Rollenspiels beschreibt. Der Everquest-Mitfinder will sich jedenfalls gegen den Trend zu leichteren, luftigen Genre-Vertretern (wie den Millionenseller *World of Warcraft*) stemmen. Das von Microsoft voraussichtlich 2006 veröffentlichte *Vanguard* soll dermaßen vielseitig und komplex ausfallen, dass wir nach der Vorführung erst mal zwei Aspirin nahmen. Da hätten wir zum Beispiel eine gewaltige Fülle von Charakter-Eigenschaften, die teils automatisch, teils durch Punkteinsatz des Spielers wachsen oder das verzweifelte Suchen nach der eigenen Leiche, weil sonst die gesamte, zum Zeitpunkt des Ablebens getragene Ausrüstung futsch ist. Beim hochkomplexen Handwerkssystem ist



die Produktion einzelner Güter mit zahlreichen Zutaten und Aktionen verbunden. Vielleicht wollen Sie Ihren Helden auch lieber in Diplomatie schulen, um die Nichtspieler-Charaktere besser beeinflussen zu können? An motivierenden Statussymbolen soll es nicht mangeln: mein Pferd, mein Haus, mein Boot.

FAZIT HEINRICH LENHARDT

Hardcore-Rollenspieler haben vor Freude Pipi in den Augen.

VANGUARD

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Sigi Games Online/Microsoft
FERTIG ZU: 65%
ERSCHEINT: 2006
VERGLEICHBAR: Everquest 2
INTERNET: www.vanguardseh.com

Rome: Barbarian Invasion

«Näzt und seine Freunde gehen die Charknaben besuchen»



Mit den Römern geht es den Bach runter, das finstere Mittelalter ist nicht mehr fern und prompt stehen die Barbaren vor der Tür. Bei *Rome: Total War - Barbarian Invasion* schlagen Sie epische Schlachten im Zeitraum von 363 bis 467 nach Christus. Zehn neue Fraktionen sind im Add-on spielbar, darunter furchterregende Stämme wie die Hunnen, Vandalen, Sachsen oder Franken. Über 80 neue Einheiten und Hunderte von Spielstunden verspricht Activision

für diese dicke Erweiterung. Die Soldaten können jetzt auch Flüsse durchschwimmen, verlieren dabei angesichts feuchter Unterhosen aber an Moral. Ein neuer strategischer Faktor: Religion. Das Christentum ist auf dem Vormarsch, Kirchen und heidnische Tempel können die Bevölkerung (je nach Glaubensrichtung) entzücken oder verärgern. Die Spielgrafik wirkt nicht dramatisch verändert, aber neu und eindrucksvoll sind Schlachten bei Nacht. Dynamisches Licht von Fackeln

oder Feuerpfeilen sorgt fast für romantische Stimmung ... Wenn da nur nicht das stete Massakrieren wäre.

FAZIT HEINRICH LENHARDT

Das sieht gut aus: Nicht jedes Add-on bietet so viel Neues.

ROME ADD-ON

GENRE: Runden-Strategie
ENTWICKLER: Creative Assembly/Activision
FERTIG ZU: 85%
ERSCHEINT: Oktober 2005
VERGLEICHBAR: Imperial Glory
INTERNET: www.totalwar.com



Lunar Corporation

Captain Arian D.F. 754

LC Special Forces
67th Department of the
Celestial Council

»Peintliche Mickey-Maus-Kopie!«

Sucht Gefahren!

Weiter geht's! Nicht nur wenn Sie meinen, von **WORLD OF WARCRAFT** bereits jeden Winkel zu kennen, dürfen Sie sich auf epische Schlachten auf den tauffrischen **BATTLEGROUND**s freuen.

Zocken Sie noch *World of Warcraft* oder vielleicht gar nichts anderes mehr? Dann ist es höchste Zeit, über die geplanten Neuerungen des Online-Rollenspiel-Riesens zu sprechen. Das Ehrensystem für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe läuft inzwischen, jetzt stehen bald die *Battlegrounds* (auf Deutsch Schlachtfelder) an. Und Blizzard gab mittlerweile detaillierte Informationen preis.

AUF IN DIE SCHLACHT!

Als kostenloser Weit-Patch geplant, soll es zunächst zwei eigenständige Schlachtfelder geben. Das erste liegt im nördlichen Alterac-Gebirge und inszeniert regelrechte Schlach-

ten zwischen Allianz und Horde. Bis zu 40 menschliche Spieler pro Seite bekämpfen sich in einem abgeschlossenen Gebiet, treten zusätzlich gegen Monster und Bosse an, um letztlich den gegnerischen Obermott zu erledigen und Festungen einzureißen. Gelingt das, hagelt es Belohnungen in Form von Ehrenpunkten und Gegenständen. Das ganze Spektakel ist als mehrstündige, epische Auseinandersetzung angelegt, innerhalb derer Sie sogar komplexe Missionen (Quests) lösen können.

FAST WIE EIN EGO-SHOOTER?

Etwas anders und vor allem fixer geht's auf dem Schlachtfeld „Warsong Gulch“ (etwa Kriegslied-Schlucht) zur Sa-

che. Das neue Gebiet, zwischen dem Brachland und Ashenvale gelegen, beherbergt ebenfalls eine Horde-Basis und eine der Allianz. Allerdings treten hier lediglich zehn menschliche Spieler jeder Fraktion gegeneinander an und liefern sich ein klassisches Capture-the-Flag-Duell. Die Fraktion, die als erste die feindliche Flagge in die eigene Basis schleppt, ohne die eigene einzubüßen, gewinnt. Fies: Der Flaggenträger ist auf der Minikarte markiert und jederzeit für alle Spieler sichtbar. Packende Kämpfe sind so programmiert.

KEINE LANGE WARTEREI

Noch mehr Feinheiten lassen WoW-Fans mit der Zunge schmelzen. Die Wichtigste: Die neuen Gebiete funktionieren wie Instanzen, also eigenständig generierte Aareale für Spielergruppen. Wenn Sie an einer Schlachtfeldprügelei teilnehmen wollen, melden Sie sich in der Basis Ihrer Fraktion und gelangen in eine Warteschleife. Sobald sich genügend Spieler angemeldet haben, teilt Sie das Spiel automatisch gemäß Ihrem Erfahrungslevel einer Gruppe zu. Sie brauchen noch nicht einmal vor Ort auszuhalten. Egal wo Sie sich gerade aufhalten, hat eine Gruppe die notwendige Größe erreicht, telepor-

tiert Sie das Spiel selbstständig zum Eingang des ausgewählten Schlachtfeldes. Und wann geht's los? Einen konkreten Termin nannte Blizzard noch nicht. Wenn Sie diese Zeilen lesen, dürfte es aber maximal noch ein bis zwei Wochen bis zum Startschuss dauern.

CHRISTIAN BIGGE

WOW BATTLEGROUND

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Blizzard/Vivendi Universal
FERTIG ZU: 90 %
ERSCHEINT: Juni 2005
VERGLEICHBAR: World of Warcraft
INTERNET: www.world-europe.com/de

KOMMENTAR

CHRISTIAN BIGGE

Ein häufig gehörter Vorwurf an die Adresse von *World of Warcraft*: Es gibt zu wenig Spielinhalte für hochstufige Charaktere. Meine Meinung: völliger Quatsch! Richtig ist, dass eine komplett andere Art von Spiel beginnt, wenn Ihr Held einen hohen Level erreicht hat. Gut ist, dass Blizzard dennoch weitere Herausforderungen schafft. Die Schlachtfelder kommen da gerade recht – und funktionieren gleich für fast alle Charakterstufen. Mein Paladin, momentan Level 58, zückt jedenfalls bereits das Schild und schärft den Streitkolben. Ich hoffe nur, dass Blizzard die Serverserver der neuen Gebiete vor dem Start ausgiebig prüft.

»Verfolgersperspektive:
Elton John.«



Company of Heroes

Noch ein knappes Jahr, dann ist es so weit: Das nächste Echtzeit-Strategiespiel zum Thema Zweiter Weltkrieg steht ins Haus. Mit *Company of Heroes* wagen sich die Macher von *Warhammer 40.000: Dawn of War* und *Homeworld* auf neues Terrain. Bei der Invasion der Normandie 1944 übernehmen Sie das Kommando über die tapfere Able-Kompanie und kämpfen sich quer durch Europa. Ressourcen sammeln und Basis bauen erspart Ihnen der Entwickler. Den Abruf von Soldaten, Panzern und ähnlichem Kriegsgerät bezahlen Sie mit Spielpunkten, die vorher verdient sein wollen. In *CoH* nehmen Sie dazu strategisch wichtige Punkte ein. Das ist seit *Dawn of War* ein alter Hut? Schon gut! Dann erzählen wir Ihnen etwas Brandneues und nahezu Unglaubliches: Ihre individuell aussehenden Soldaten denken sogar! Bei Be-



schuss suchen sie Deckung, werfen sich zu Boden oder ziehen den Kopf ein. Die *Havok*-Physik-Engine sorgt dafür, dass die komplett zerstörbare Umgebung realistisch durch die Luft fliegt oder Häuser zusammenkrachen. Grafisch kündigt sich hier eine ähnliche Augenweide vom Niveau einer Pamela Anderson an.

FAZIT MARG BREHME:

Panzers 2 darf sich wohl langsam warm anziehen.

COMPANY OF HEROES

GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Relic Entertainment/THQ
FERTIG ZU: 40%
ERSCHEINT: Frühjahr 2006
VERGLEICHBAR: *Soldiers of WW2*, *Panzers*
INTERNET: companyofheroesgame.com

Tomb Raider: Legend



Was hat das gedauert! Aber nun ist Lara Croft zurück. Und mit *Tomb Raider: Legend* wird alles gut. Hoffen wir zumindest. Schließlich hat mit ihrem Erfinder Toby Gard ein Kenner der holden Pixelmaid auf dem Chefdesigner-Sitz Platz genommen. Der Entwickler will sich auf die Grundwerte der Serie besinnen und verpasst dem siebten Spiel der Serie nicht nur furiose Action und knackige Rätsel in antiken Grabanlagen, sondern auch eine runderneu-

erte Lara. Das virtuelle Lifting umfasst aufwendig animierte Gesichtszüge, Bewegungen und Spezialfähigkeiten. Das klingt aber verächtlich nach Bernhard Hoëcker. Egal. Die dralle Archäologin kämpft sich etwa mit magnetischem Entertaken, Kommunikationsgerät, Fernglas, Splittergranaten, Taschenlampe und Pistole rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft 2005 durch die Levels. Eidos verspricht den Zockern „eine deutliche Weiterentwicklung des Spiels, die gleichzeitig auf

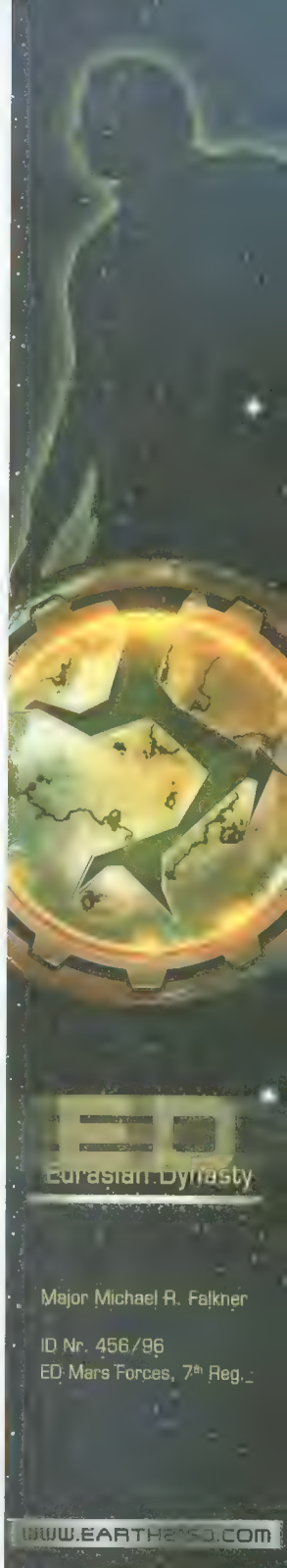
die Werte eines starken, stringenten Charakters und auf ein spannungsgeladenes Gameplay setzt“. Ah, ja!

FAZIT MARG BREHME:

Schaut cool aus. Aber denkt dran, Jungs: Aussehen ist nicht alles!

TOMB RAIDER: LEGEND

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Crystal Dynamics/Eidos
FERTIG ZU: 50%
ERSCHEINT: Winter 2005
VERGLEICHBAR: *Tomb Raider*
INTERNET: www.tombraider.com



Major Michael R. Falkner

ID Nr. 456/96

ED: Mars Forces, 7th Reg.



»Ihr Deppen, wie sollen wir
denn den dahin nageln?«

Rege Fantasy

Der Nachfolger zu Rise of Nations macht einen drauf! **RISE OF LEGENDS** fetzt dank Eiltempo-Ablauf, irrer Fantasy-Handlung und mit Spezialeffekten versehener Glanzgrafik.

Für jemanden, der einst an der Seite von Sid Meier geruhige Klassiker wie *Civilization 2* bastelte, hat es Brian Reynolds ziemlich eilig. „Die ganze Menschheitsgeschichte in der Mittagspause“, war das Motto für seinen Echtzeit-Strategie-Hit *Rise of Nations*; als „Fantasy in der Kaffeepause“ bezeichnet er grinsend den Nachfolger *Rise of Legends*. Der soll einen noch strafferen Spielablauf bieten, Mikromanagement und Ressourcen-Mühsal zugunsten von zügigen Eroberungsschlachten abbauen.

SCHON ZERSTÖREN

Womit wir echt nicht gerechnet hatten, ist die neue, umwerfend gut aussehende Engine. Vergessen Sie den etwas biederen Krümel-Look des Vorgängers: „Wir wollen ernsthaft grafische Extravaganzen auffahren und unterstützen Gimmicks wie High-Dynamic-Range-Lichteffekte

und alle möglichen Arten von Mapping“, berichtete uns Reynolds stolz am Rande der Enthüllungs-Pressekonferenz. „Die Physik-Engine erlaubt uns zudem Charaktere mit animierten Gliedmaßen und Gebäude mit zerstörbaren Verbindungsteilen.“

ZAUBER GEGEN TECHNIK

Rise of Legends dreht sich um den Konflikt zwischen Maschinen und Magie in einer fiktiven Fantasywelt. Vier Fraktionen mit unterschiedlichen Spielanlagen, exklusiven Einheiten und Fähigkeiten stehen zur Wahl. Zwei davon bekamen wir bei unserer ersten Proberunde zu Gesicht. Die Vinci (Namensähnlichkeit zu Leonardo ist beabsichtigt) bauen bevorzugt Roboter, Panzer und Flugmaschinen, ihre Städte sind emsig wirkende Industriehochburgen mit rauchenden Schloten und surrenden Zahnradern. Bei den Alim geht es dagegen magisch zur

Sache. Deren Heimat ist ein 1001-Nacht-Wüsten-Szenario, elegante Glastürme prägen die Stadtarchitektur.

NEUE GROSSENORDNUNG

Jede Nation hat drei mächtige Heldentypen, deren Sonderfähigkeiten oft spielentscheidend sind. In einer Beispielschlacht beschwor ein Vinci-Held den Land-Leviathan, einen nahezu bildschirmfüllenden Riesen-Spinnenroboter. Nachdem der eine imposante Alim-Stadt liebevoll zerlegt hatte (die Grafiker mögen dicke Explosionen und tief fliegende Trümmerteile), konterte die andere Seite mit einem nicht minder gewaltigen Glasdrachen, der den Leviathan schließlich in kleine Stücke zerschmolz. Bei aller Fröhlichkeit stimmt der strategische Kern. Wie im Vorgänger spielen verschiebbare Grenzlinien eine wichtige Rolle, expandieren Sie Ihr Imperium zügig durch weitere Städte-

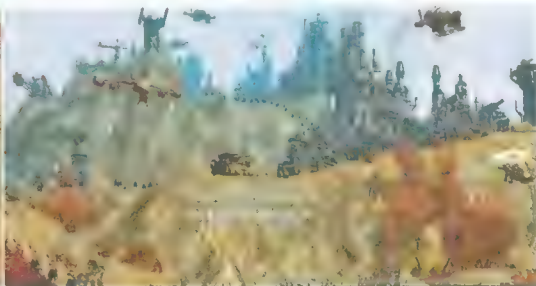
RISE OF LEGENDS
GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Big Huge Games/Microsoft
FERTIG ZU: 60 %
ERSCHEINT: 1. Quartal 2004
VERGLEICHBAR: *Rise of Nations*
INTERNET: www.riseoflegends.com



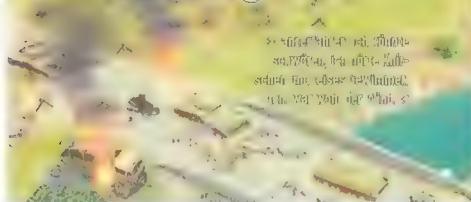
Rise of Legends spielt sich nicht viel anders als der etwas biedere Vorgänger, aber das originelle Fantasy-Szenario und die verschärfte Technik verpassen dem Eroberungstreiben willkommene Frische. Die Standbilder bringen die Verwüstungswonnen nicht voll rüber – so beeindruckend und detailreich haben Sie noch keine Stadt in Schutt und Asche gelegt. Könnte eines der unwahrscheinlichsten Strategiespiele des (leider erst nächsten) Jahres werden.

gründungen. Für flotte Scharmützel gibt es Quickie-Schlachten gegen den Computer oder Mehrspieler-Kurzweil. Langfristig motivieren soll die Kampagne, in deren Verlauf Sie alle vier Fraktionen steuern und auch strategische Entscheidungen zwischen den einzelnen Missionen fällen.

HEINRICH LENHARDT



Blitzkrieg 2



Bei CDV ist man in Kriegsläune und neben Codename: Panzers – Phase 2 schickt man auch den Blitzkrieg-Nachfolger aufs Schlachtfeld. Netterweise erlaubte man uns, den Titel anzuspüren, was sich absolut lohnte. Die Grafik motzte man ebenso auf wie die Einzel- und Mehrspieler-Modi. So stehen vier Kampagnen (110 Missionen) für Solisten bereit, die Sie auf deutscher, russischer, britischer oder amerikanischer Seite spielen. 270 authentische Fahrzeugtypen und 60 Infanterie-Einheiten

hören dabei auf Ihr Kommando. Wir führten uns die Briten-Kampagne zu Gemüte. Mit der optischen Brillanz des hauseigenen Konkurrenten Panzers 2 hält der Titel nicht Schritt, präsentiert sich aber grundsätzliche und ruckelt selbst auf lahmen PC-Krücken unterhalb der ein Gigahertz-Grenze nicht übermäßig. Spielerisch beeindruckt hat uns das verbesserte Erfahrungssystem. Dank diesem erlernen Einheiten im Spielverlauf neue Fähigkeiten, wie etwa verbesserte Zielfähigkeiten und erhöhte Feuerrate,

und werden befördert. Auch klasse: Der Spieler bestimmt die Reihenfolge der Missionen selbst, Truppennachschub gibt's natürlich auch.

FAZIT AHMET ISCIYURK:

Für Hardcore-Strategen könnte das die Offenbarung sein!

BLITZKRIEG 2

GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Nival Interactive/CDV
FERTIG ZU: 80%
ERSCHEINT: 3. Quartal 2005
VERGLEICHBAR: Codename: Panzers
INTERNET: www.blitzkrieg.de

Dungeon Siege 2

Dungeon Siege erhitzte 2002 die Gemüter der Rollenspieler-Gemeinde. Die einen schätzten das unkomplizierte und flüssige Spielprinzip, die anderen bezeichneten es als „Modern Talking der Rollenspiele“: zu automatisiert, zu wenig fordernd, zu flach für Profis. Was also ist beim Nachfolger anders? Wir hatten die Möglichkeit, eine Vorab-Version von Dungeon Siege 2 anzuspüren. Zu Beginn basteln Sie sich eine Spielfigur, wobei vier Rassen (Mensch, Dryade, Elf und Halbriese) zur Verfügung stehen. Die Einstiegsmission fungiert wie gehabt als Tutorial, in dem jeder noch so kleine Furz haarklein via Sprachausgabe und Textkisten erklärt ist. Kenner des Vorgängers bemerken dennoch Neuerungen. Die Levels wirken lebendiger, es gibt mehr zu entdecken, zu tun und zu reden, die Dialoge gerieten interessanter und treiben die Story voran. Das Fähigkeiten-System präsentiert



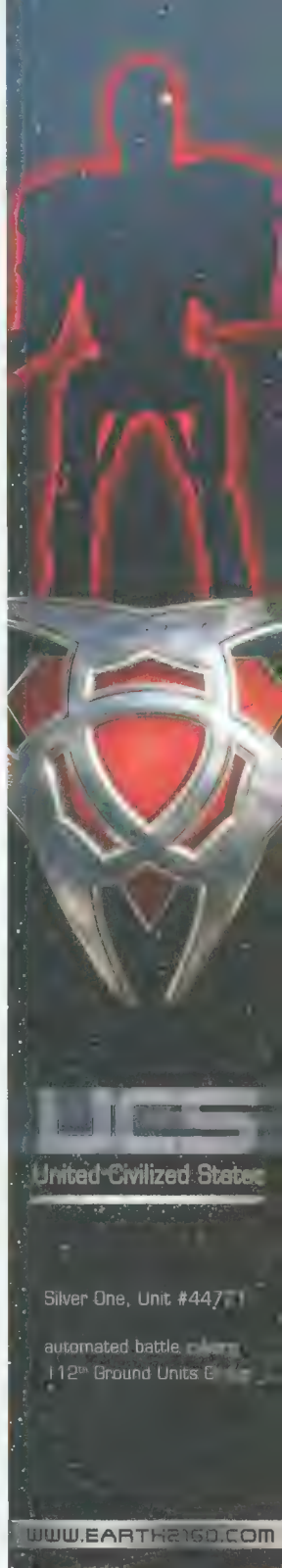
sich umfangreicher und stärker verästelt. Insgesamt fühlt sich Dungeon Siege 2 mehr nach Rollenspiel an als sein Vorgänger. In Sachen Linearität hat sich nicht viel geändert. Ein freies Erkunden der Rollenspielwelt à la Morrowind & Co. ist nicht möglich, aber dank Nebenmissionen und Abzweigungen ist für Abwechslung gesorgt.

FAZIT AHMET ISCIYURK:

Ansehlicher Nachschub für Fans von Diablo 2 und Sacred.

DUNGEON SIEGE 2

GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Gas Powered Games/Microsoft
FERTIG ZU: 75%
ERSCHEINT: Herbst 2005
VERGLEICHBAR: Dungeon Siege
INTERNET: www.gaspowered.com



United Civilized States

Silver One, Unit #447

automated battle
 112th Ground Units

»Dreist: U-Boote
bestehlen.«

Der Schreck heiligt die Mittel

Neben F.E.A.R. will Monolith mit **CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS** einen atemberaubenden Psycho-Thriller erschaffen. Hat es einer Nachricht bekommen, wir gar keine Angst, sondern freuen uns gewaltig

Seit Akte X und Fox „Kleine außerirdische Perverslinge haben meine Schwester vergewaltigt“ Mulder wissen wir, dass FBI-Agenten einen an der Waffel haben. Aber vielleicht ist das ja der Grund, warum die Ami-Beamten so beliebt sind. Es kann aber auch an den mysteriösen Abenteuern liegen, die so ein Elite-Bulle erlebt. Der Alltag von Ethan Thomas ist nämlich alles andere als monoton.

GEHELTERN

Condemned: Criminal Origins hat das Zeug zum spielerischen Hit. Woher wir das schon jetzt wissen, ein halbes

Jahr vor der Veröffentlichung? Ganz einfach: Die Schöpfer von *Condemned* sind niemand Geringeres als Monolith Productions. Das sind die Entwickler der grandiosen *No One Lives Forever*-Reihe. Zurzeit arbeiten die Jungs und Mädels ganz nebenbei am Shooter-Hoffnungsträger *F.E.A.R.* Doch im Gegensatz zum waffenschwangeren Bruder setzt *Condemned* auf Psycho-Horror und eine bedrohliche Atmosphäre. Hier überleben Sie nämlich nicht durch den permanenten Einsatz von dicken Wummen, sondern durch präzise Detektivarbeit. Mit UV-Licht durch-

forsten Sie Räume nach Blutspuren, herumliegenden Körperteilen und Fingerabdrücken. Wichtige Funde schicken Sie ins Labor zur Untersuchung. Sobald sich etwas ergibt, rufen die Kollegen Sie an. Die verraten Ihnen, ob Sie auf der richtigen Fährte sind oder im Dunkeln tappen. Auf diese Weise erhalten Sie übrigens auch Ihre Aufträge und Informationen über den Stand der Ermittlungen.

VERURTEILUNG

Dass Action-Elemente nicht zu kurz kommen, erkennen Sie spätestens, wenn Sie sich die Bilder anschauen. Konfrontiert Sie ein verwirrter Verbrecher mit seiner hässlichen Visage, gibt es für Sie zwei Möglichkeiten. Entweder öffnet sich ein Reaktionsfenster und es kommt auf Ihre Zeiteinteilung an, ob Sie das Fressbrett des Typen treffen. Ist das nicht der Fall, dürfen Sie selbst Hand anlegen. Zum Beispiel mit einer Eisenstange oder anderen herumliegenden Gegenständen, die sich als Waffen nutzen lassen. Außerdem ist Agent Ethan in der Lage, Angriffe zu blocken und den Fieslingen mit so genannten „Finishing Moves“ den Rest ihres virtuellen Le-

bens auszuprügeln. Pistolen, Schrotflinten und Gewehre gibt es auch – aber erwarten Sie bitte kein Baller-Feuerwerk wie bei *F.E.A.R.* Dann lauert nämlich eine Enttäuschung.

LUKASZ CISZEWSKI

CONDEMNED

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Monolith/Sega
FERTIGZEIT: 50%
ERSCHEINUNG: 4. Quartal 2005
VERGLEICHBAR: Silent Hill 4: The Room
INTERNET: www.lith.com



Hört man sich anfangs die harmlosen Infos zu *Condemned: Criminal Origins* an, könnte man denken, es handelt es sich um eine seichte Schnüffler-Simulation für fanatische Columbo-Anhänger. Doch die Bilder sprechen eine andere Sprache: Finstere Fratzen, dunkle Szenarien und massig Pixelblut prägen die Optik. Die schaut bisher nicht so detailliert aus wie beim großen Bruder *F.E.A.R.*, aber dafür soll die Atmosphäre richtig rocken. „Licht aus und Boxen aufdrehen, damit Sie sich in Ethan Thomas hineinversetzen können“, rät Monolith. Trotzdem ist mit Herzkaspiern nicht zu spaßen, finden wir.



Ghost Recon 3

Was bedeutet IWS? Ich will sterben? Irrgarnachst Stiefel? OK, wir verraten es Ihnen: Integrated Warfighter System. Was das bedeutet, wissen wir auch nicht genau. Soll jedenfalls eine Art neuartiger Kampfanzug mit lauter hochtechnischen Spielereien sein. Da *Ghost Recon 3* im Jahre 2013 spielt, erwartet man schließlich Kriegsführung der Zukunft und davon einen ganzen Sack voll. Laut den Entwicklern wird dieser Wunsch locker erfüllt, was hauptsächlich am revolutionären „Cross-Com“ liegt. Das satellitengestützte Teil vernetzt Sie quasi mit allem, was so rümlauf. So sehen Sie auf Ihrem Display, was Kameraden, Drohnen und Überwachungskameras vor die Glotzer bekommen. Die Kommunikation läuft ebenfalls über das Ding, was die Arbeit enorm erleichtert. Sogar Luftangriffe und Artilleriefeuer



bestellen Sie auf diese Weise. Die genaue Story ist übrigens noch nicht bekannt, allerdings ließ man verlauten, dass *Ghost Recon 3* komplett in Mexico City spielt. Ob man die virtuellen Taco-Beißer am Überqueren der Grenze hindern muss? Schon Ende des Jahres kommt die Taktik-Ballerlei in die Läden.

FAZIT ANHETISCITURK:

Military-Freaks mit Hang zum Realismus erwartet Großes.

GHOST RECON 3

GENRE: Taktik-Shooter
ENTWICKLER: Ubisoft
FERTIG ZU: 60%
ERSCHEINT: Ende 2005
VERGLEICHBAR: Ghost Recon, First to Fight
INTERNET: www.ghostrecon.com

Age of Empires 3



Entdecken Sie eine der besten und erfolgreichsten Strategie-Serien wieder: Acht europäische Nationen wollen sich bei *Age of Empires 3* den amerikanischen Kontinent unter den Nagel reißen. Das neue historische Strategiespiel von Ensemble Studios deckt die Epoche von 1500 bis 1850 ab. Sie errichten Stützpunkte, verbünden sich mit den einheimischen Indianern und greifen andere Kolonialmächte an. Dabei spielt Taktik eine größere Rolle, denn

Ihre Truppen marschieren und kämpfen in diversen Formationen. Produktion, Handel und Erfolge auf dem Schlachtfeld bringen Erfahrungspunkte ein, um schließlich den Level der Heimatstadt im fernen Europa zu erhöhen, was die Grundlage für neue Forschungsaktivitäten ist. Das Sahnehaubchen auf all diesen spielerischen Neuerungen ist die Grafikengine, Havok-Physik-Effekte unterstützen deren Detailfülle. Die Einzelspieler-Kampagne von *Age of Empires 3* verfolgt mit

ihren 24 Kapiteln die Geschichte einer Einwandererfamilie über 300 Jahre hinweg.

FAZIT HEINRICH LENHARDT:

Optik und spielerische Bandbreite befriedigen zuverlässig jedwede Aufbaugelüste.

AGE OF EMPIRES 3

GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Ensemble Studios/Microsoft
FERTIG ZU: 70%
ERSCHEINT: 4. Quartal 2005
VERGLEICHBAR: Age of Mythology
INTERNET: www.ensemblestudios.net



RELEASE: 02. JUNI 2005

STRATEGIEHAMMER

Mit Earth 2160 zieht ein Orkan am Strategie-Himmel auf, der uns umgeblasen hat.

- PC Action 09/04 -

BOMBASTISCHE OPTIK

Die brandneue Earth-4 Engine ist wegweisend für das Genre

- PC Games 02/05 -

STRATEGIE-KNALLER EARTH 2160

Heute ist schon morgen

- ComputerBild Spiele 10/04 -

It looks gorgeous and very deep and
swallow the RTS junkie alive

- GAMESPOT

Its look and feel are light years ahead of pretty
rest of the real-time strategy genre

- Gamespot 03/05 -

Unlame For
Screenshots
ATI



EARTH

2 1 6 0



1000 BC 400 AD 800 AD 1300 AD 1800 AD 1950 AD

IRON AGE DARK AGE MIDDLE AGE RENAISSANCE IMPERIAL AGE ENLIGHTENMENT



INNOVATIVER MULTIPLAYER-MODUS

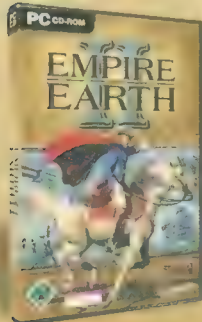
Spannende Gefechte via LAN oder Internet in 9 fordernden Spielmodi.



12.000 JAHRE GESCHICHTE



Führen Sie 14 Zivilisationen durch 15 Epochen der Menschheitsgeschichte mit dem Nachfolger des preisgekrönten Echtzeit-Strategiespiels Empire Earth. Diplomatie. Krieg. Erfindungen. Expansion. Erbauen und verteidigen Sie Ihr Imperium und erobern Sie die Welt.



EMPIRE EARTH II



"Für Freunde klassischer Echtzeit-Strategie ist Empire Earth 2 ohnehin eine Empfehlung."

PC Games 06/05

83%

"SEHR GUT - ... taktisch herausfordernde Zeitreise."

PC Action 06/05

WWW.EMPIREEARTH2.COM

Spielspaß Note 1,9

SFT 06/05

TEST

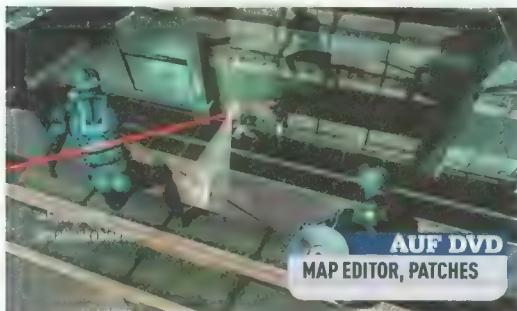
Sei ein Bauer!

Von einem tollen Spiel wie **SPLINTER CELL: CHAOS THEORY** kann man nie genug kriegen. Deshalb bekommen Sie nun den Editor:

Action | Eine Karte in Ehren kann niemand verwehren. Deshalb liefert Ihnen Ubisoft neben einer neuen Version auch den offiziellen Karteneditor für *Chaos Theory*. 32,6 der gut 137 Megabyte *Splinter Cell*, die wir in dieser Ausgabe für Sie auf DVD gepresst haben, sind für die kreativen Levelgestalter unter Ihnen reserviert. Mit dem so genannten *UnrealEd* ist es Ihnen ab sofort möglich, neue Szenarien für Sam Fisher & Co. zu entwerfen. Der Patch auf Version 1.02 behebt hauptsächlich Fehler im Kooperations-Modus und enthält das Server-Browser-Programm „All Seeing Eye“. Praktisch, nützlich, gut!

JOACHIM HESSE

Info: www.splintercell.com/de/splintercellchaostheory



Wer sich bei **BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30** danebenbenimmt, fliegt jetzt raus. Willkommen im Leben.

Taktik-Shooter | In den Startlöchern stehen ein offizielles Add-on und ein Entwicklungskit für Mod-Programmierer. Bis Sie diese Schätzchen in den Händen halten, beglückt Sie ein neuer Patch zum Hauptprogramm. Version 1.03 birgt in erster Linie für Internetspieler feine Änderungen. So sollte das Spiel nun stabiler und auch flüssiger laufen – ein Punkt, den natürlich fast jeder Patch für sich beansprucht. Aber es gibt auch offensichtlichere Neuerungen. Das Spiel speichert nun von Ihnen getroffene Grafik-Einstellungen direkt im Spielerprofil. Und mit „kick“ dürfen Sie ungeliebte Teilnehmer aus der Mehrspieler-Lobby werfen. Da Sie nun auch mit der Taste „F9“ Screenshots erstellen können, erwarten wir bald ein paar hübsche Bilder von Ihnen. Los geht's!

JOACHIM HESSE

Info: www.brothersinarmsgame.com

BESSERWISSE

JOACHIM HESSE SCHREIBT EINEN BRIEF AN DAS ZDF.

Mein Beileid!

Liebes ZDF, du hast es wieder getan. „Das Schulmassaker von Erfurt war auf den Tag genau vor drei Jahren“, heißt es da in deiner so genannten Ratgeber-Sendung *Frontal 21* am 26. April. Warum muss das der Schluss-

satz einer ohnehin einseitig gefärbten Reportage über Computerspiele sein? Diese Hetze gerät bei dir langsam zur Gewohnheit. Wen willst du damit beeindrucken? Die Menschen, die selbst schon mal den zweiten Level eines Spiels erreicht haben, lachen über deine Art von Senioren-Propaganda, die du sendest. Computerspiele sind nicht böse. Auch nicht die Menschen, die sie spielen. Hast du deinen journalistischen Anspruch aufgegeben? Fischst du im Trüben, um schwindende Einschaltquoten zu schönen? Erst die virtuelle Gewalt im Konkurrenzmedium Spiel anprangern, um dann selbst mal ein paar spannende Krimis mit Mord und Totschlag zu senden? Wo bleiben die Qualität, Seriosität und Wahrhaftigkeit, die du dir auf die Segel geschrieben hattest? Ich vermisste regelmäßige Beiträge über Menschen, die nichts weiter als Spaß am Spielen haben. Oder bringt das nicht die erforderliche Einschaltquote bei der vergreisenden

Zielgruppe? Da ist es wohl leichter, Computerspiele zu verteufeln. Das sichert Aufmerksamkeit und vielleicht treibst du damit sogar ahnungslose und um Wählerstimmen buhlende Politiker dazu, sich vor deinen Karren spannen zu lassen und durch groteske Gesetzesänderungen die Kulturkonkurrenz Computerspiel noch ein paar Jahre länger ins Abseits zu drängen. Mach dir nichts vor, liebes ZDF: Die Zeiten, in denen das Fernsehen die Nummer 1 war, sind lange vorbei. Niemand stellt heutzutage mehr seine Uhr nach dem TV-Programm. Warum muss ich Gebühren für dich zahlen? Damit du mein Hobby ächtest? Was gibst du mir, das ich nicht woanders besser bekomme? Offenbar nichts. Dafür kassierst du ab 2007 auch noch bei Besitzern von Internet-PCs ab. Pfui! Sieh dich an, was aus dir geworden ist. Früher habe ich dich gern eingeschaltet, heute würde ich keine Träne vergießen, wenn man dich einfach abschafft.



REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie?

Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

Christian Bigge	Joachim Hesse	Ralph Wollner	Andreas Bertsch	Ahmet Isciturk	Marc Brehme	Lukasz Ciszewski	Harald Fränkel
SPORT, ONLINE- & ACTIONSPIELE	ACTION- & RENNSPIELE ADVENTURES	ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTION-, STRATEGIE- & RENNSPIELE	ADVENTURE, STRATEGIE & WISSENS	MEHRSPIELER-SHOOTER & ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE
PARIAH							
Knackig, krachig, kurz – und gut!	And my heart goes boom, boom, boom!	Ha!o? Nichts Neues, aber geil.	Arzte mit solchen Wunden machen mir Angst.	Komischer Name, gutes Spiel!	Her mit meiner Version und zwei Togo Urlaub!	Der spaßigste Ego-Shooter seit Half-Life 2.	Ooof, da hatte ich mehr erwartet. =o)
BOILING POINT							
Sehr solide, mehr nicht.	Unterhaltsamer als ich erwartet hatte	Eine echte Überraschung! Fetti	So hätte das Dschungelcamp sein müssen – heißer, heißer!	Mehr Feinschliff und es wäre ein Meisterwerk.	Ganz nett, aber habe ich mir etwas anders vorgestellt.	Far Cry trifft Deus Ex? Bm dabei!	Es fehlt ein kleines Stück zum Glück.
IMPERIAL GLORY							
Mit Tiefgang und Historie, Geheimtipp!	So spannend wie ein Butterbrot.	So etwas verstehe ich nicht.	Aaaa... Total War in neuem Gewand, nicht schlecht.	Da geht mir das Messer in der Nase auf!	Eigentlich mag ich fast jede Strategie. Ehrlich ...	Genau mein Ding! Oh, doch nicht.	Bäh, schlummer als mein Haarschnitt.
EARTH 2160							
Ein Monster mit vielen feinen Ideen!	Nicht mal für Geld! Mir zu schwer	Gefällt mir echt gut. Seltsam ...	Die Zukunft der Strategiespiele – schon heute Klasse!	Ich bin für ein Strategiespiel-Verbot!	Chef, ich will nur Titel dieses Kalibers testen!	Langweiliger als ein Gespräch mit Ralph.	Stellen Sie sich bitte ein Gehirn vor.
JUICED							
In diesem Fall bleibe ich EA treu.	Für mich besser als NFS Underground 2.	Der beste Arcade-Racer, den es gibt!	Seit kurzem hasse ich Autofahren!!	Dieses Spiel ist wichtiger als der Weltfrieden!	Jetzt bleiben Colin 5 und Underground 2 im Schrank!	Das geilste Rennspiel seit Jahren – für mich.	Nur DTM Race Driver find' ich besser.

Legende: ■■■■ = Genial, ■■■ = Gut, ■■ = Okay, ■ = Langweilig, ■ = Schlecht

TESTPHILOSOPHIE SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pflennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt kommen langsam in Schwung, weil angesichts Mitspieler fehlen oder die Server nicht laufen. Wir liefern Ihnen dennoch alle verfügbaren Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

91 - 100%

HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.

81 - 90%

SEHR GUT: Seid nicht trübsalig, sondern dankt für das Spiel. Ihr Spiel ist ein Meisterwerk.

71 - 80%

GUT: Genre-Enthusiast tun das auch.

61 - 70%

BEFRIEDIGEND: Naja, für einen Action-Fan ist das okay.

51 - 60%

NOCH BEFRIEDIGEND: Naja, für einen Action-Fan ist das okay.

41 - 50%

MANGELHAFT: Technik- oder Designmangel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.

≤ 40%

UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lieber essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA Vice City	Rockstar Games	06/2003
Mafia	Illusion Software	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003

ACTION-ADVENTURE		
Baphomet's Fluch 3	Revolution Softw.	02/2004
Splinter Cell 3: Chaos Theory	Ubisoft	05/2003
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004

ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Freedom Force: The 3rd Wave	Irrational Games	06/2005
Sacred	Ascaron	04/2004

ADVENTURE		
Clever & Smart	Alcachofa Soft	12/2004
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
The Westerner	Revivtronic	05/2004

AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005

ECHTZEIT-STRATEGIE		
Codenamed: Panzers	Stormregion	07/2004
DHR: Schlacht um Mittelmeer	EA Games	01/2005
Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard	07/2003

EGO-SHOOTER		
Doom 3	id Software	10/2004
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004

FLUGSIMULATION		
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
Pacific Fighters	Maddox Games	01/2005

MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield Vietnam	Digital Illusions	05/2004
Counter-Strike Source	Valve	12/2004
Unreal Tournament 2004	Epic	05/2004

ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2005
Final Fantasy 11	Square Software	01/2004
World of Warcraft	Blizzard	02/2005

RENNSPIEL		
DTM Race Driver 2	Codemasters	06/2004
GTR	Ubisoft	12/2004
Juiced	Juice Games	07/2005

ROLLENSPIEL		
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
The Fall	Silverstyle Ent.	01/2005
Vampire: Bloodlines	Troika Games	02/2005

RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
Rome: Total War	Activision	11/2004
Silent Storm: Sentinels	Jowood	09/2004

SONSTIGE SIMULATIONEN		
X-2: Die Bedrohung	Egosoft	03/2004
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005

SPORTMANAGER		
Ansoft 2005	Ascaron	01/2005
Fußballmanager 2005	EA Sports	11/2004
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004

SPORTSPIEL		
NBA Live 2005	EA Sports	01/2005
NHL 2005	EA Sports	11/2003
Pro Evolution Soccer 4	Konami	01/2005

TAKTIK-SHOOTER		
Conflict: Desert Storm 2	Pivotal Games/SCI	12/2003
Full Spectrum Warrior	THQ	11/2004
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003

WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004

Planet der Waffen

Es lohnt sich, die Levels exakt abzusuchen und die Bonusmarken einzusammeln. Mit den Dingen rüsten Sie Ihre Waffen auf. Da Sie nur begrenzt Punkte finden können, überlegen Sie sich genau, für welche Wummen Sie sich entscheiden.



Scharfschützengewehr

Nahkampf: Hier bringt das Präzisionsziel überhaupt nichts.
Fernkampf: Mit Abstand die beste Wumme. Mindestens ein Upgrade



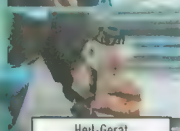
Granatwerfer

Nahkampf: Effektiv, aber nur für Fortgeschrittene geeignet.
Fernkampf: Mit zwei Aufrüstungen auch auf Entfernung treffsicher



Titan-Faust

Lässt sich nicht aufmotzen. Braucht sie nicht, denn auch so ist die Titanfaust die brutalste Waffe des Spiels. Auf Distanz eher mäßig



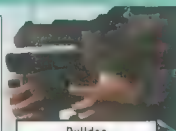
Heil-Gerät

Es lohnt sich, das Wunderwerkzeug voll zu optimieren. Ihr Gesundheitsbalken steigt um zwei Punkte und die Heilung geht schneller



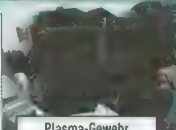
Das Waffensystem ist eine der Stärken von *Pariah*. Mit dem Einsatz der Bonusmarken passen Sie das Waffenarsenal Ihren Wünschen an. Da das Standardgewehr „Bulldog“ universal einsetzbar ist, empfehlen wir Ihnen alle Modifikationen. Wenn Sie jetzt noch die Präzisionswumme mit mindestens einer Bonusmarke aufrüsten, sind Sie gut dabei. Können motzen den Granatwerfer auf und setzen ihn sowohl im Nah- als auch im Fernkampf ein. Näheres im Tipps&Tricks-Bereich (ab Seite 136).

Nahkampf: Wegen des hohen Streufaktors meistens geeignet.
Fernkampf: Mit mindestens zwei Aufrüstungen passabel



Bulldog

Nahkampf: Sehr effektiv. Wir empfehlen zwei Modifikationen.
Fernkampf: Die Allround-Waffe (ist auch hier sehr präzise).



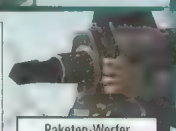
Plasma-Gewehr

Nahkampf: Brachial, aber sehr lange Ladezeit. Wir empfehlen ein Upgrade.
Fernkampf: Auch aufgelüftet völlig unbrauchbar.



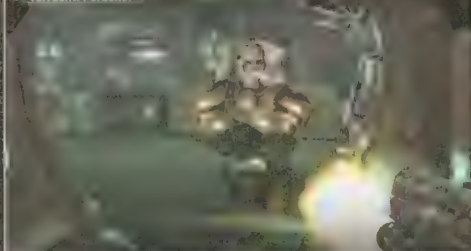
Frag-Wumme

Nahkampf: Finger weg, sonst springen Sie sich selbst in die Luft.
Fernkampf: Aus der Deckung heraus die beste Möglichkeit, Lager zu zerstören



Raketen-Werfer

»Verrückt: Perücke.«



»Lenkt Anfänger total ab: Spiegel über dem Bett.«



Boses. Warum gibt es diesmal keine Eskorte? Und warum wurde der Typ, der eigentlich für den Job vorgesehen war, unplotzlich krank? Sein Verdacht bestätigt sich. Kurz bevor der Raumgleiter die Atmosphäre verlässt, schlägt Backbord eine Rakete ein und zwingt die Besatzung zur Notlandung. Den kräftigen Aufschlag überleben nur Jack, der Kopilot und die infektiöse Fracht, eine Frau namens Karina.

STECK DICH AN!

Ach ja, auf Planet, auf den es das Tier verschlagen hat, ist das Ozean Erde. Seit langer Zeit gibt es hier nur noch riesige Laftanstanien. Die wenigen, die nicht innerhalb der Kermauer darben, treiben sich in den Wäldern herum und leben von Diebstahl. Schön, dass die kriminellen Heims den unsanften Abgang des unflotten Dreiers bemerken und ein Begrüßungskomitee auf den Weg schicken. Doch

bevor die Bande ankommt, passiert die nächste Katastrophe. Karina verletzt sich und der ungeschickte Mediziner kommt mit ihrem Lebenssaft in Kontakt. Jetzt hat er gleich zwei Gegner: Zum einen die Horden Gesetzloser, die ihm ans Leder wollen, zum anderen das mysteriöse Virus, das sich langsam, aber sicher in seinem Organismus festsetzt. „Schlimmer kann es nicht mehr kommen“, denkt Jack. In diesem Moment kassiert

der Kopilot einen Kopfschuss. Und Karina ist zu schwer verletzt, um überhaupt aufzustehen. Na denn: Selbst ist der Mann! Da Sie als schlauer PC-ACTION-Leser eh schon etwas haben, war in der Haut von Doktor Jack Mason schlüpft, erwähnen wir das nicht weiter.

WIE IMMER MIT GEWEHR

Anfangs spazieren Sie mit lediglich einem von insgesamt acht Schießprügeln durch die



Bilde deine Blutgruppe!

Wenn Sie keinen Bock mehr auf die Mätzchen von Pariah haben, suchen Sie Ihr Glück in einer Online-Schlacht. Hier dürfen Sie mit bis zu 16 Spielern herumprügeln. Als Spielmodi gibt es typische Kost: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag und Front-Attack. Letztgenannter ist ein Sturmangriff, dessen Prinzip stark an den Onslaught-Modus von Unreal Tournament 2004 erinnert. Besonders pfiffig: Wenn Sie einen Feind niederstrecken, bekommen Sie seine Bonusmarken und können Ihre Waffen aufrüsten. Jetzt haben Sie gegenüber der Konkurrenz einen entscheidenden Vorteil. Dumm nur, dass erfahrene Spieler die Modifikationen sofort bemerken, sodass eine Hetzjagd auf Sie beginnt. Schnappen Sie sich ein Fahrzeug und bügeln Sie zu einem Bunker. Aus der Deckung heraus heimsen Sie nun jede Menge Punkte ein. Insgesamt ist der Mehrspieler-Bereich zwar durchaus spaßig, dennoch hätten wir gerade von Digital Extremes mehr Innovationen erwartet. Die genannten Modi hat man bei anderen Titeln schon öfter gesehen. Trotzdem: Windmännchen!

Beschneidung

Das Spiel erscheint geschnitten in Deutschland. Der Lohn: Die US-Verhaltungssoftware Selbst-Kontrolle) verliert der deutschen Fassung das Siegel „Keine Jugendfreigabe“, was eine Indizierung verhindert. In unserer Testversion ziehen Treffer noch virtuelle Blutfontänen nach sich, Splattereffekte wie abtrennbare Gliedmaßen gibt es aber auch hier ohnehin keine. Die Änderungen im Detail:

- Kein Blut. Im ganzen Spiel nicht. Noch nicht einmal in den Zwischensequenzen.
- Die Pixel-Leichen erledigter Gegner verschwinden nach kurzer Zeit vom Bildschirm.
- Kein Rag-Doll-Effekt wie beim deutschen Far Cry. Am Boden liegende Gegner sind durch Beschuss nicht mehr durch die Levels zu bewegen.



►Albern: erwachsene Männer auf Dreirädern.◀



...den Ballermannen mach...

...den Ballermannen mach...

...den Ballermannen mach...

len Augen zu platzieren. Das geht bei Pariah nur mit dem Scharfschützengewehr. Näheres zum Thema Waffenmodifikationen entnehmen Sie dem Extrakasten auf Seite 85.

LEBEN GESCHNETZTES

...lebt hauptsächlich von...

So spielt sich Pariah

Digital Extremes' neues Werk ist ein ganz klassischer Ego-Shooter. Damit der Spielverlauf auf die Dauer nicht langweilt, haben die Altmeister sich einige Findigkeiten einfallen lassen, um die Sache aufzulockern. Für Abwechslung ist also gesorgt. Wir zeigen Ihnen, was bei *Pariah* alles auf Sie zukommt.



Digital Extremes gewohnt actionreichen Stil flitzen und klettern Sie durch die Levels und lassen es blauen Bohnen regnen. Anders als etwa bei *Halo* ist taktisches Vorgehen keine Pflicht. Solange es nicht zu viele Gegner sind, genügt es, feuernd auf diese zuzustürmen und die Kerle zu erledigen. Bevor sie einen Schuss abgeben. Das macht das Spiel dort und sorgt für Laune. In den späteren Missionen überlegen Sie besser genau, von

welcher Seite Sie sich den Bossewichten nähern. Meist gibt es eine verbotene Leiter oder einen Schacht, der Sie zu einer sicheren Stelle bringt, von der Sie noch noch freies Schussfeld haben. So geraten Sie zum Beispiel im Gefängnis „Ambrose“ in eine Schlacht zwischen Inhaftierten und Wächtern. Da beide Parteien nicht gut auf Mister Mason zu sprechen sind, macht es keinen Sinn, den Streithähnen an die Arme zu laufen. Über

BALANCE

Die meiste Zeit sind Sie damit beschäftigt, zahlreichen Gegnern zu



MEISTERHAFT



MEISTERHAFT



MEISTERHAFT

In manchen Levels dürfen Sie hinter ein Gitter klettern und die Rohre zum Glühn bringen. Diese



PARIAH

VERGLEICH



ATMOSPHERE

77%
Interessant, jedoch leicht
konfuse Story mit
etwas nervige Reglerie.

77%
Markige Sprüche und
deutliche Humor sorgen für
gute Laune.

77%
Die erschreckende
deutsche Sprachausgabe
macht viel kaputt.

GRAFIK

83%
Flotte, aber leicht ergrau-
te Grafik-Engine. Schöne
Hintergründe.

84%
Detaillierte Umgebungen
und Charaktermodelle
sowie gute Animationen.

82%
Vor zwei Jahren Genre-
Schönheit. Heute immer
noch attraktiv.



WAFFEN

85%
Anfangs nur Durchschnitt,
erst die Modifikationen
geben den Kick.

85%
Skurrile und durchschla-
gende Wummen. Da
macht das Ballern Spaß!

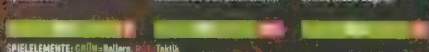
85%
Effektive, aber teilweise
unspektakuläre Feinde.
Großes Arsenal.

SPIELSPASS

80%
Dartförmige Schalter ohne
Schönfärberei. Wenig neue
Spielereien.

80%
Das stimmige Design und
die hohe Suchtfaktor
fesseln an den Bildschirm.

80%
Attraktive Hauptcharaktere
und Levels. Zum Teil
etwas Müde Gegen-



PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig?
Komplex? Ist das Spiel was für Sie?
Wo man erst das Handbuch auswer-
fen lernen muss, aus Frust den PC
mit dem Maus kabel stranguliert
oder ständig nur zwei Tasten drückt:
Unsere Skala zeigt's!



**KEINE-
ANDEREN-
HOBBYS-
HABER**

**PC-ACTION-
ABONNENT**

**ZOCKER-
WEISCHEN**

**DURCH-
SCHNITT'S-
SPIELER**

**LÖSUNG'S-
BUCH-
KAUFER**

**GEGEN-
FRAUEN-
VERLIERER**

**NUR-
MOORHUI-
SPILLER**

an Lüftungssystem kommen
Sie zu einer Plattform mit De-
ckung und Überdachung. Jetzt
laden Sie Ihre Wummen durch
und drücken solange den Ab-
zug, bis sich vor Ihnen nichts
mehr befindet.

UNREAL 2

Die Unreal-2.5-Grafik-Engine
läuft zur Hochform auf Pariah

2, aber geschickt
Verschleierungs-
Flare-Effekte ta-
tel in ein ad

ist und bleibt das butterwei-

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9400 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
1.500 MHz	1.024/768k								
CPU mit 1.500 MHz	8.024/768k								
CPU mit 2.500 MHz	8.024/768k								
CPU mit 3.500 MHz	8.024/768k								

1.500 MHz CPU mit 1.500 MHz 1.024/768k RAM

1.024 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce2 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9400 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.500 MHz	8.024/768k								
CPU mit 2.500 MHz	8.024/768k								
CPU mit 3.500 MHz	8.024/768k								

LEISTUNGSMERKMALE

Die Grafikkarte ist für die Performance
bei Pariah besonders wichtig. Zudem
hat die gewählte Auflösung großen
Einfluss auf die Geschwindigkeit.
Dafür reicht bereits eine alte Radeon
9400 XT, um mit allem Details anseh-
bar spielen zu können. Kantenglättung
funktioniert bei unserer Testversion
nur wenn die „Visuellen Effekte“ auf
„Niedrig“ stehen. Geforce2- oder
4-MX-Karten verursachen starke
Bildfehler.

PRO & CONTRA

- + Flotte Grafik-Engine
- + Schlaues Waffensystem
- + Viel Action
- + Hübsche Levels
- + Keine nervigen Rätsel
- + Mehrere Fahrzeuge
- + Viel Abwechslung
- + Angemessener Schwierigkeitsgrad
- Keine Schnellspeicher
- Nur aufgepeppten Waffen machen Spaß
- Dumme Sprüche der Gegner
- Zu großes Fadenkreuz
- Kurze Spieldauer
- Donner Mehrspieler-Modus

stören den Spielfluss nicht.
Man muss
warten in regelmäßigen Ab-

kurzen, aber intensiven Heiz-
Einlagen tummeln sich meist
viele Truppen in der Gegend
herum, die Sie mit den groß-
kalibrenigen Bord-Wummen

Videosequenzen vorgesetzt.
In denen treffen Sie meist
auf Kanna. Doch die Freude
währt nicht lange und die
Norgeitante nimmt Reißaus,
weil ihr mal wieder irgend-

1

»Scientologie:
Gehirnwäsche.«

FAZIT

RALPH
WOLLNER

FAZIT

LUKASZ
CISZEWSKI

Ein Virus, das übermächtige Kräfte verleiht? Ich verstehe gar nicht, warum sich der Doc so anstellt. Ich würde den Erreger mit Kussband in meiner Blutbahn begrüßen. Moralisten-Sack! Anstatt mit dem Erfinder genüsslich einen zu heben, hetzt Mason über den Planeten und plättet alles, was ihm vor die Wumme kommt. Optisch und spielerisch bietet *Pariah* zwar nicht viel Neues, dennoch fesselt das Action-Feuerwerk für acht bis zehn Stunden an den Bildschirm. Langer dauert der Einzelspieler-Modus nicht. Außerdem verstehe ich nicht, was Herr Mason an Karina findet. Wenn eine Dame nach dem ersten Treffen einen Zickanfall nach dem anderen erleidet, sollte man tunlichst die Finger von der Braut lassen! Aber bei dem Gesicht muss der Doktor halt nehmen, was er bekommt. Gell, Ciszewski?

Zickige Frauen sind in etwa so anziehend wie Fußpilz, warmes Bier oder eine Konversation mit Hans Eichel. Trotzdem hat mir die Virus-Hatz Freude bereitet. *Pariah* beweist nämlich allen prominenten Weibern dieser Welt, dass man im Alter auch gut ausschauen kann, ohne sich einer Rundumerneuerung zu unterziehen. Zudem flutscht der Missionsverlauf – keine nervigen Rätsel oder Denkeinslagen behindern den Spielfluss. Trotzdem ist es nie langweilig. Der Einzelspieler-Modus mag vielleicht etwas kurz sein. Meiner Meinung nach entschädigt dafür der simple, aber spätige Mehrspieler-Modus, dem seine *Unreal Tournament*-Wurzeln deutlich anzumerken sind. Durch Abschüsse bekomme ich nämlich immer die besten Waffen-Upgrades und haue Wollner auf den Sack – das gefällt mir.

PARIAH

MINDESTENS: 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 2,4 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2,4 GHz, 512 MByte RAM
GENRE: Ego Shooter
PREIS: Ca € 45,-
ENTWICKLER: Digital Extremes
VERTRIEB: Flashpoint
INTERNET: www.pariahgame.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Keine Jugendfreigabe
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Front Attack, 1 Sz/CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

80

HIT – Flottes Science-Fiction-Gesetz mit cleveren Waffen-Modifikationen

Aktion Sorgenkind

Im Film *Boiling Point: Road to Hell* spielt Film-Bösewicht Arnold Schwarzenegger einen Vater, der seine erkrankte Tochter rettet. Sie sorgen dafür, dass er alles heil übersteht.

- Ego-Shooter trifft Rollenspiel
- Keine Ladezeiten während des Spiels
- Rund 500 km² große Spielwelt
- 7 Fraktionen

AUF DVD
VIDEO

»Außenwette bei Werten, dass?« Schaft er es, mit
Lagerfeuer aus dem Helikopter auszupinkeln?«

IM VERGLEICH

GTA: Vice City	92%
Deus Ex: Invisible War	85%
Boiling Point	75%

Das Spielprinzip von *GTA: Vice City* und *Boiling Point* ist sehr ähnlich, doch in *Vice City* ärgern Sie sich nicht über hakelige Steuerung und Bugs. *Deus Ex 2* bietet weniger Abwechslung, als *Boiling Point*, wirkt aber nicht so unfertig und ungeschliffen, was für ein stimmigeres Spielerlebnis sorgt.

Saul Myers ist mies drauf, denn seine Tochter Lisa wurde irgendwo in Südamerika verschleppt. Er macht sich umgehend nach Puerto Sombra auf, wo man die Kleine zum letzten Mal gesehen hat. Schon nach kurzer Zeit findet er heraus, dass wesentlich mehr hinter der Entführung steckt als erwartet. Die Nachforschungen sorgen bei einigen gefährlichen Typen für Sorgenfalten und schon bald ist die Kacke richtig am Dampfen. *Boiling Point: Road to Hell* ist in vielerlei Hinsicht besonders. Das Ganze spielt sich in erster Linie wie ein Ego-Shooter, enthält aber auch typische Rollenspiel-Elemente. Sie unterhalten sich mit der Bevölkerung, sammeln dabei wichtige Anhaltspunkte, ziehen Jobs an Land, verbessern Ihre Charakter-Werte, nehmen Fahr- und Flug-Unterricht und werden sogar medikamentenabhängig. Wie im echten Leben!

GANZ SCHÖN PRAKTISCH

Wichtige Erkenntnisse, wie etwa die Tatsache, dass Sie einen fiesen Gangsterboss besuchen sollen, der in die Entführung verstrickt ist, speichern Sie als Missionsziele. Öffnen Sie nun das Menü und klicken den entsprechenden Punkt an, ist dieser auf der Karte markiert. Zusätzlich weist Ihnen der Kompass die Richtung. Das bedeutet allerdings nicht, dass es einfach ist, die verschiedenen, missionskritischen Orte zu erreichen. Piranhaverseuchte Flüsse, zu Fuß unüberwindliche Hindernisse und jede Menge Feinde erschweren Sauls Mission. Für solche Fälle helfen Waffen, Boote, Autos, Panzer, Flugzeuge und Helikopter, die er im Laufe seines Abenteuers kaufen, beziehungsweise kapern darf. Diese steuern sich mehr oder weniger gut. Unsere ersten Bootsfahrten etwa arteten in ziemliches Ge-

schunkel aus, was uns durch die zickige Kollisionsabfrage noch stärker an die Nieren ging. Sauls Gesundheitszustand ist auch vielschichtiger als bei anderen Ego-Shooter-Helden. Verletzungen der Arme beeinträchtigen das Zielvermögen, kaputte Beine verlangsamen das Marsch-Tempo. Mit Lebensmitteln und Medizin pöppeln Sie Ihren Helden wieder auf. Allerdings führt der zu häufige Gebrauch von Medikamenten zu typischen Suchterscheinungen. Das Zeug wirkt dann einfach nicht mehr so gut. Segnet Saul das Zeitliche, ist das nur halb so wild. Er erwacht dann in einem kleinen Krankenhaus – so ähnlich wie in der GTA-Serie.

DAS IST JA RIESIG

Die größte Besonderheit von *Boiling Point* ist wohl die knapp 500 km² große Spielwelt, die ohne Ladezeiten

daherkommt. Die so genannte *Vital-Engine* lädt quasi ständig im Hintergrund nach, wodurch Ihnen Pausen erspart bleiben – Ruckler aber nicht. Zudem erkaufte man die fehlenden Ladebalken, durch eine durchwachsene Grafik. Ist ja auch logisch. Stellen Sie sich mal vor, man quetsche einen kompletten Ego-Shooter wie etwa *Doom 3* in einen einzigen Riesen-Level. Da wird zwangsläufig an verschwenderischen Details und dicken Texturen gespart. Dafür wirkt die Welt ziemlich lebendig. In Städten latschen Passanten herum und halten Schwätzchen, im Dschungel finden sich wilde Tiere und immer wieder sind Sie Zeuge von Auseinandersetzungen zwischen Guerillas und dem Gesetz. Sieben Fraktionen gibt es im Spiel. Es bekriegen sich unter anderem die CIA, Indianer, Zivilisten oder Banditen. Tun Sie etwa Indianern



was Böses, hat das negative Auswirkungen auf zukünftige Begegnungen mit den Kollegen. Bei anderen Parteien steigt aber möglicherweise Ihr Ansehen. Das ist ja eigentlich eine coole Sache, aber wenn Sie dank der nervösen Steuerung einen Passanten überfahren und Ihnen fortan alle Bewohner einer Stadt mit der Knarre hinterherrennen, ist das nicht so schön.

FEHLENDER FEINSCHLIFF

In unserer Vorschau im vergangenen Monat erwähnten wir schon, dass *Boiling Point* – genügend Feinschliff vorausgesetzt – Hitpotenzial hat. Die finale Testversion ist in der Tat besser, bietet unter anderem hübsche Grafik-Effekte und nicht ganz so derbe Ruckler. Allerdings flitzen Gegner immer noch wie aufgeschreckte Hühner herum, die Steuerung hakelt weiterhin und Bugs trüben das Vergnügen. Beispiel

gefallig? Sie befinden sich in einem Gebäude, verlassen es durch eine Tür und fallen einfach durch den Boden. Das passierte besonders häufig beim Verlassen des Krankenhauses. Neuladen des Spielstandes war die Rettung. Hin und wieder passierte es auch, dass Saul einfach weiter in eine Richtung rannte, obwohl wir die entsprechende Richtungstaste gar nicht mehr drückten. Doch am schlimmsten

ist, wenn das Spiel abstürzt und es dabei auch noch den letzten Spielstand zerlegt. Dagegen fallen identische Klon-Gegner-Horden und Bikini-Weiber, die sich nachts im Gewittersturm auf Liegestühlen aalen, kaum ins Gewicht ... Wir hoffen, dass zukünftige Patches die größten Probleme lösen. In der jetzigen Form ist *Boiling Point: Road to Hell* jedenfalls nur halb so gut wie es sein könnte. AHMET ISCIURK

BOILING POINT: ROAD TO HELL

MINDESTENS:
2 GHz,
512 MByte RAM,
4 GByte HD,
Win2000
SINNVOLL:
3 GHz,
1 GByte RAM

GENRE: Ego-Shooter
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Deep Shadows
VERTEIL: Atari
INTERNET: www.deep-shadows.com
SPRACHE: Englisch (dt. Texte)
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Saul ist so eine harte Sau, dass niemand mit ihm spielt.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

GUT – Hätte ein geniales Spiel werden können. Gut ist es trotzdem.

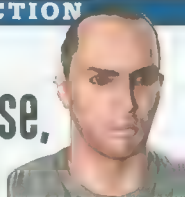
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

75

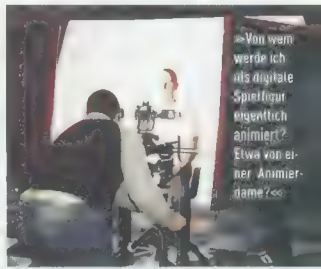
War böse, ist gut!



Jahrelang schien Arnold Vosloo die Rolle des Bösewichts gepachtet zu haben. In *Die Mumie, Die Mumie*

»Der Weltmeister in der Disziplin „Anstarren, ohne zu blinzeln“.«

kehrt zurück und der vierten Staffel der Erfolgsserie 24 mimte er jedes Mal den schlimmen Finger. In *Boiling Point: Road to Hell* spielt er nun endlich den Helden. Sein Kommentar dazu: „Ich kenne mich mit Computer-Effekten ganz gut aus und bin es gewohnt, mein digitales Abbild dabei zu beobachten, wie es die irrtümlichen Dinge macht. Aber dies ist das erste Mal, dass jemand jede einzelne meiner Bewegungen in einem Videospiel steuern kann. Ist schon seltsam, aber auch wirklich cool. Außerdem ist es toll, endlich mal auf der Seite der Guten zu kämpfen.“



»Von wem werde ich als digitale Spielfigur eigentlich animiert? Etwas von einer Animiergame?«

FAZIT

AHMET ISCIURK

Wie sehr hatte ich mir gewünscht, dass Atari die Veröffentlichung von *Boiling Point* verschiebt, um kein unfertig wirkendes Produkt abzuliefern. Aber genau wie am 8. November 1989 wurde mein Flehen nicht erhört. An jeder Ecke gibt es Grafikfehler und Bugs, die Steuerung hakelt und die Kollisionsabfrage ist echt nicht so toll. Um so absurder, dass wir trotzdem nicht aufhören konnten zu zocken. Denn die Spielmechanik ist wirklich cool, die Kutisse interessant und die virtuelle Welt riesig. Patch her, sonst knallt's!

- 5 spielbare Nationen
- 3 Ansichten: Kampf, Strategie, Seeschlacht
- 3 Epochen
- Historische Schlachten
- Über 50 Provinzen
- Ausgefeiltes Politiksystem

»Im Bürgerkrieg gewann McDonald's.«

Halt dein Gaul!

IM VERGLEICH

Imperial Glory	100 %
Rome: Total War	84 %
Cossacks 2: Napoleonic Wars	75 %

Die Kosaken aus *Napoleonic Wars* schlägt *Imperial Glory* in allen Disziplinen. Und bietet obendrein noch genug Potenzial, auch *Rome: Total War* knapp abzuhängen. Denn wo es dem römischen Meister etwas an Komplexität fehlt, startet *Pyros* Strategietitel durch.

Als Alexander der Große, Caesar, Napoleon oder Hitler sich Europa unter den Nagel reißen wollten, ahnten sie nicht, dass das auch ohne den totalen Krieg geht. Sie dagegen brauchen nicht unbedingt *Rome: Total War*, um unseren Kontinent auf Trab zu halten. Denn *Imperial Glory* eröffnet Ihnen sogar friedliche Wege zur Machtergreifung.

FEINDLICHE ÜBERNAHME

Dabei waren Österreicher, Preußen, Franzosen, Russen und Briten nicht gerade Friedensnobelpreisträger. Kein Wunder, die Auszeichnung gab es anno 1789 auch noch nicht. Vielleicht deswegen haute jede Nation den Nachbarn auf die Rübe, um möglichst viele Ländereien an das eigene Reich zu knüpfen. Genau das ist Ihr Ziel in *Imperial Glory*: Vereinen Sie Europa unter der Flagge einer

der fünf genannten Nationalitäten. Das Prinzip ist bereits vom Brettspiel *Risiko* bekannt. Eine Länderkarte gewährt Ihnen Übersicht über Ihre Provinzen. Hier treiben Sie Ihre dunklen Mächenschaften, schmieden Kriegspläne und kümmern sich um finanzielle Angelegenheiten. Gibt es in jedem Spiel, sagen Sie? Richtig, aber kaum so durchdacht und ausbalanciert wie in *Imperial Glory*. Beispiel Wirtschaftssystem: Zogen Sie im alten *Rome* Ihre Kasernen und Märkte ausschließlich auf eigenem Territorium hoch, setzen Sie hier Handelskontore oder Botschaften direkt in die Hauptstädte der Konkurrenz. Ein Fortschrittsbalken informiert Sie stets über Ihren Einfluss im Nachbarstaat. Steigt Ihre Präsenz auf 100 Prozent, gliedert sich das Land friedlich in Ihr bestehendes Reich ein. Auf lange Sicht unab-

dingbar, bedenkt man, dass zum Beispiel der Ausbau der Infrastruktur einer fremden Hauptstadt Ihnen pro Runde einen halben Sympathiepunkt einbringt. Einige Jahre später – pro Runde vergeht ein Monat – rechnen Sie mit territorialem Nachwuchs. Und das vollkommen unblutig. Genial!

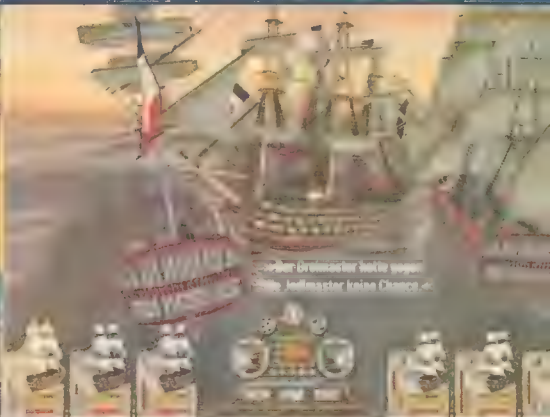
STAAT MACHT'S!

Freizeit-Diktatoren und Hobby-Demokraten lernen alle Vor- und Nachteile der Politik schätzen. Denn die gewählte Regierungsform beeinflusst nachhaltig Ihren Fortschritt. Mit der Einführung von Wehrpflicht unter Tyrannei eines Alleinherrschers sinken die Kosten fürs Militär um 50 Prozent. Eine Republik dagegen überrascht Ihre Bürger mit Einkommensteuer und ist fortan bis 15.000 Goldstücke im Minus wirtschaftsfähig. Nicht selten bringt Fortschritt

auch eine der 16, an historische Ereignisse angelehnte, Aufgaben ans Licht. Unterstützen Sie etwa Simon Bolivar bei seiner Befreiungstour durch Südamerika, kassieren Ihre Generäle Beförderungen, Ihre Kasernen füllen sich automatisch. Führen Sie dagegen eine medizinische Revolution durch, sorgt sich in jeder Provinz ein Krankenhaus um die Bevölkerung. Hier gilt: wer zuerst kommt, mahlt zuerst. So waren die Franzosen in unserem Test bei der Agrarreform schneller – und genossen ein Jahr lang kostenlose Baguettes, während wir weiterhin für Nahrungsmittel bleichten. Auch bei Eroberungen glänzte die Künstliche Intelligenz mit ausgefeilter Taktik. So bezahlte uns Russland fürs Durchmarschrecht, spazierte durch unsere Provinz und eroberte Spanien. Als wir dann unsere Truppen gen Süden entsand-



»Hatten keine Chance:
Ghandis Truppen.«



»Dreistes Plagiat:
Karl-Mai-Festsche.«



ten, erklärte uns der Iwan kurzerhand den Krieg und nahm das Land von zwei Seiten in die Zange. Da schauten wir dumm aus der Wasche!

KRIEG DICH EIN!

Okay, manchmal müssen auch hier die Kanonen sprechen. Dann wechselt *Imperial Glory* in den Schlacht-Modus. Hier befehligen Sie Ihre Armeen höchstpersönlich. Wenn nett animierte, dreidimensionale Musketiere, Grenadiere und Husaren in die Gegnermasse stürzen, kracht's und raucht's an jeder Ecke. Pyro Studios setzte die Massenkarambolagen opulent in Szene. Die Kavallerie wirbelt Staubpartikel auf, Rauch der Musketen verdeckt mehrere Sekunden lang die Sicht und die Kanonenkugeln zerreißten eindrucksvoll die Schiffssegel. Nein, Sie haben sich nicht verlesen: Während Sie die Seekämpfe in

Rome schmerzlichst vermissen, trauern Sie in *Imperial Glory* höchstens Ihrer verlorenen Flotte nach. Da aber die Steuerung leicht von der Hand geht, kapern selbst Badewannen-Taucher gegnerische Fregatten. Zu Lande wie auf dem Wasser wird die hohe Künstliche Intelligenz Ihren Ansprüchen gerecht. Der Gegner greift öfter von mehreren Seiten an, macht taktische

Rückzüge, verschanzt sich in Gebäuden und Wäldern. Wenn das an Taktik nicht reicht, der tritt gegen drei befreundete Generäle im Internet oder Netzwerk an – Seeschlachten sind hier ebenfalls spielbar. Da erleichtert jeder römische Senator vor Neid – und wir geben reumütig zu: Ja, *Imperial Glory* ist besser geworden, als wir zunächst dachten. Viel besser!

ALEXANDER FRANK

FAZIT

ALEXANDER
FRANK



Sie kennen das vielleicht von früher: Sie zockten *Tetris* bis zum Abwinken und träumen nachts von herunterfallenden Steinen. So geht es mir gerade mit *Imperial Glory*. Das Mikromanagement meines Reiches beschäftigt mich selbst im Schlaf. Ich bin süchtig wie damals bei *Rome: Total War*. Vor allem begeistert mich die Länderkarte. Meine virtuellen Nachbarn agieren hier intelligenter als die echten und beweisen: Krieg muss nicht sein. Mit List und Täuschung geht es auch. Da verzeihe ich gern kleinere Macken wie die viel zu lange Rundenwartzeit oder das für Neulinge etwas komplizierte Menü. So, und jetzt gehe ich schiffen. Und zwar, bis ganz Europa mir gehört!

IMPERIAL GLORY

MINDESTENS:
1.000 Gb, 256
MByte RAM,
1,6 GByte HD,
Win2000
SINNVOLL:
2,4 GHz,
512 MByte RAM

GENRE: Runden-Strategie
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Pyro Studios
VERTEIL: Eidos
INTERNET: www.imperialglory.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: 31. Mai 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
See-, Land- und historische
Schlachten; 1 Spieler pro DVD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 82
STEUERUNG 82
GRAFIK 83
SOUND 84
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

85

SEHR GUT – Ein Überraschungs-Hit, nicht alle Wege führen nach Rom!

»Wird immer schlanker:
Boba Fett.«

»Farbt ab:
Blumzooth
Headcell«

- Schlachten auf dem Mars und den Monden Titan, Io, Triton
- Story und Helden mit Inventar
- Sehr lange Spielzeit
- Fette Earth 4-Engine mit 5.000 Polygonen pro Einheit
- Einheiten-Editor
- Editor für Karten und Kampagnen
- Innovative Bedienung

Beim Jupiter!

Nicht nur auf dem Mars, sondern auch auf dem Jupiter. Und so lassen Sie den Echtzeitstrategien in EARTH 2160 ab und wieder fliegen die Fetzen. Dumm nur, dass die Klappereien eine alte Alienrasse erwecken, die nun auch noch mitmischst. Je nachdem, für welche der beiden möglichen Startparteien – LC oder ED – Sie sich in der Kampagne entscheiden, übernehmen Sie das Kommando über einen der zwei neuen Helden. Entweder binden Sie sich zunächst Miss „Blond ist out“ Ariah (LC) oder Michael Falkner (ED) an den Mauszeiger. In jeder der vier Kampagnen erleben Sie den Kampf um den Mars jeweils aus der Sicht der gewählten Fraktion.

Glaubt man den Machern des Echtzeit-Strategiespiels *Earth 2160*, sind Erde und Mond im Jahre 2160 durch Kriege unbewohnbar geworden und wir sind unterwegs zum Mars. Nicht Zeug aus Karamell, sondern der Planet aus rotem Gestein soll zur neuen Heimat für die Menschheit werden. Wir haben den neuesten Teil der *Earth*-Serie ausführlich gecheckt und verraten Ihnen, warum da ein Überflieger durchstartet.

WENN DREI SICH STREITEN ...

Auch auf dem Roten Planeten bricht der Zoff zwischen den drei Parteien Eurasian Dy-

nasty (ED), Lunar Corporation (LC) und den United Civilized States (UCS) aus und wieder fliegen die Fetzen. Dumm nur, dass die Klappereien eine alte Alienrasse erwecken, die nun auch noch mitmischst. Je nachdem, für welche der beiden möglichen Startparteien – LC oder ED – Sie sich in der Kampagne entscheiden, übernehmen Sie das Kommando über einen der zwei neuen Helden. Entweder binden Sie sich zunächst Miss „Blond ist out“ Ariah (LC) oder Michael Falkner (ED) an den Mauszeiger. In jeder der vier Kampagnen erleben Sie den Kampf um den Mars jeweils aus der Sicht der gewählten Fraktion.

Später empfangen Sie Befehle von der Roboterarmee der UCS und führen am Ende die Außerirdischen an. Spannend!

ZEITLOSE SPIELEREI

Earth 2160 fesselt mit bahnbrechender Optik und langwierigen Missionen an den Bildschirm. Allein mit dem Tutorial der ED waren wir fast eineinhalb Stunden beschäftigt. Für den Einzelspieler teil sollten Sie zwischen 100 und 120 Stunden Spielzeit einplanen. In dieser Zeit kennen Sie nur ein Ziel: Ihrer Partei die Vorherrschaft auf dem Planeten zu sichern. Dazu sammeln Sie die Ressourcen Wasser,

So haben wir getestet

Heiß wie Heidi Klum! Zwei Tage lang haben wir für Sie *Earth 2160* ausführlich gezockt und sind begeistert!

»Meister der Grimassen: Dick und Doof.«



TEST THE BEST

Im Mai düsten Marc Brehme (oben, der Dicke) und Christian Bigge mit sechs weiteren Computec-Testdrohnen nach Worms und stürzten sich bei Herausgeber Zuxxez in die coolen Echtzeit-Schlachten von *Earth 2160*. Uns standen acht PCs zur Verfügung, die mit einer zu 98 Prozent finalen Version des Strategiekallners bestückt waren. Während der Rest unablässig zockte, werkten unsere Hardware-Experten Frank Stöwer (unten) an mehreren Rechnerkonfigurationen herum und schraubten die eigens mitgebrachte Grafikkarten-Kollektion hinein.



»Hat sich die Haare gefärbt: Tina Turner.«

Metall und Silizium und basteln zunächst eine Basis. Je nach Partei unterscheiden sich die Basen im Detail immens voneinander. So erstellt die UCS klassische Komplexe aus einzelnen Bauten, die ED verbindet Gebäude für Gebäude durch Röhrensysteme und die Lunar Corporation will in Modulbauweise so hoch hinaus wie einst Jürgen Möllemann. Die Aliens braten eine Extrawurst und klonen sich mittels Wasser durch die Levels.

BEN FORSCH ZUR SACHE!

Die nichtlineare Forschung und der geniale Einheiten-Editor bescheren Ihnen eine schier unglaubliche Einhei-

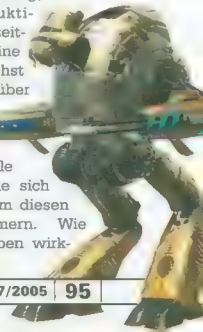
tenvielfalt. Sie wollen die ultrafette Laserkanone am Ende des Forschungsbaumes? Ein Mausclick darauf genügt und eine Prioritätenliste aller vorher zu entwickelnden Techniken ist aktiviert. Sobald Sie mehrere Antriebe, Schutzschilde und Fahrzeugchassis erforscht haben, schrauben Sie den ganzen Krempel nach Bedarf zusammen. Das Ergebnis sind etwa Gleiter mit Hyperantrieb und reflektierenden Schilden, die blitzschnell Energiewaffen des Gegners tosten. Kommen allerdings Säure spuckende Aliens um die Ecke gebrettelt, haben Sie mit diesen Flugeinheiten ein echtes Problem – bis Sie Ihre

Flieger entsprechend umgerüstet haben. Während Sie so eine absolut individuelle Armee zusammenschustern, pausiert das Spiel im Hintergrund. Genial!

HALLO, BEDIENTUNG?

Earth 2160 erfrischt das Genre mit überfalligen Bedienelementen wie etwa der Produktion von Einheitenpaketen. Wenn Sie Ihre Armee sowieso immer in ähnlicher Zusammensetzung an die Front schicken, sind wilde Klickorgien vorbei. Stattdessen kommen auf Wunsch mehrere Panzer und Flugzeuge am Stück aus der Waffenfabrik gerumpelt, machen sich gemeinsam auf

den Weg und schließen automatisch zu einer bestehenden Gruppe auf. Sehr praktisch, um ständig Nachschub zu erhalten, ohne das Kriegsgelände an anderen Kartenende zu verlassen. Trotzdem: Basisbau, Forschung, Einheitenproduktion und Echtzeit-Schlachten? Keine Angst, das wächst Ihnen nicht über den Kopf! Sie heuern einfach virtuelle Agenten an, die sich selbstständig um diesen Krempel kümmern. Wie sinnvoll die Typen wirk-





EARTH 2160

VERGLEICH



STORY

93%

Spannende Story mit überraschenden Wendungen und zwei Heldenfiguren.

Der Konflikt zwischen den drei Parteien spitzt sich dezent spannend zu.

Sie bekämpfen den Terrorismus ohne geniale Hintergrundgeschichte.

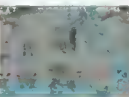
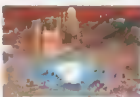
GRAFIK

93%

Detaillierte Texturen, realistische Animationen und geile Explosionen. Super!

War damals richtungsweisend und ist heute immer noch gut.

Bei Erscheinen phänomenal, heute nicht mehr ganz so spektakulär.



BEDIENUNG

94%

Viele sinnvolle kleine Raffinessen machen die Steuerung nahezu perfekt.

86% Fast leihfrei, aber der Nachfolger zeigt, dass es noch besser geht.

86% Geht schnell in Fleisch und Blut über. Einfach, logisch und gut.

MEHRSPIELERSPASS

Neue Modi und Wahlmöglichkeiten sollten Mehrspielerspaß garantieren.

81% Kann dem Nachfolger in dieser Hinsicht nicht mehr das Wasser reichen.

91% Unnengen an Karten und hervorragendes Balancing. Einfach klasse.

40% 60% 60% 55% 50% 50%
SPIELELEMENTE: GRUN=Action, ROT=Taktik

PRÜFSTAND

S'KRILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCH-SCHNITTS-SPIELER

LÖSUNGS-BUCH-KAUER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUM-MOORHUHN-SPIELER

lich sind, verraten wir in der nächsten Ausgabe. Ebenfalls echt genial: Mehrspieler-Partien lassen sich pausieren und speichern!

SCHLACHTTEST

Auf dem Schlachtfeld geht es richtig zur Sache. Rumpelnde Felsbrocken, die physikalisch korrekt Abhänge hinabpoltern, fantastische Explosionen, die sich vor Panzern nicht verstecken müssen, Tag-und-Nacht-Wechsel, Wettereffekte und, und, und ... Geil! Zudem bringt der orchestrale Sound vor allem in den grandios in Szene gesetzten Kämpfen den Puls zum Rasen. Vor allem, wenn die Bild-in-Bild-Kamera aktiviert ist und Sie durch die virtuellen Augen einer Ihrer Einheiten sehen, wie etwa Horden von Aliens auf Ihre Basis zustürmen. Da kommt echtes *Starship Troopers*-Gefühl auf, zumal die außerirdischen Einheiten, beispielsweise ein riesiges Gehirn auf Beinen, direkt aus den Filmen *Pitch Black* und *Aliens* entsprungen zu sein scheinen.

FRIEDE, FREUDE, GEGNER SUCHEN

Im Mehrspieler-Modus ist es möglich, einen „friedfertigen Beginn“ von bis zu 15 Minuten einzustellen, damit alle Spieler Gelegenheit haben, ihre Basis aufzubauen und Einheiten zu produzieren, ohne einem Blitzansturm zum Opfer zu fallen. Andere Mehrspielerduelle sind beendet, wenn Sie die gegnerischen Helden weggeputzt oder alle feindlichen Gebäude zerstört haben. „Onkel Sam“ bringt Sie zwar nicht ins Amiland, dafür aber steten Ressourcen-Nachschub auf die Karte.

DEIN IST MEIN GANZES HERZ

Das Herzstück von *Earth 2160* sind die herausfordernden Kämpfe mit dem ausgefeilten Schere-Stein-Papier-Prinzip. Angesichts des happigen Schwierigkeitsgrades hätten wir uns vor allem in den ersten Missionen doch manchmal einen Wink mit dem Zaunpfahl gewünscht. Wenn Zuxez etwas an der Balance feilt und die bei unserem Besuch teilweise noch nicht eingebaute Sprachausgabe hält, was Sie verspricht, geht ganz bestimmt ein neuer Stern am Genrehimmel auf.

MARC BREHME

512 MB RAM	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9400 XT	Geforce 5800 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32

1.700 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra

1.024 MB RAM	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce Ti-4200	Geforce FX 5700	Radeon 9400 XT	Geforce 5800 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32

LEISTUNGSMERKMALE

Wer dass Strategie-Spektakel mit allen Details und hohen Auflösungen genießen will, braucht in erster Linie ein leistungsstarkes Pixeltriebwerk wie eine Geforce FX 5950 Ultra, Radeon 9800 XT oder höher (Radeon X800 Pro/ Geforce 6800 GT). Im Gegenzug sind zwei Gigahertz Prozessorseistung ausreichend. Mit einer Geforce Ti-4200 sind *Earth 2160* ebenfalls gut spielbar, da nicht alle Details dargestellt sind.

PRO & CONTRA

- + Richtungsweisende Grafik
- + Spielphysik, Wettereffekte
- + Rassen spielen sich unterschiedlich
- + Einheiten-Editor
- + Bild in Bild
- + Virtuelle Agenten
- + Zeitsprung-Funktion
- + Produktionspakete
- + Freie, umfangreiche Forschung
- + Ego-Perspektive
- + Mehrspieler mit Pausen- und Speicherfunktion
- + Viele Konfigurationsmöglichkeiten
- + Präsentation der Story
- + Wegfindungsprobleme
- Kleine Bugs



FAZIT

MARC
BRENNÉ

Wow! Da klappt mir glatt die Kinnlade herunter. In *Earth 2160* konnte ich mich an den übercoolen Explosionen und Effekten gar nicht satt sehen. Gestört hat mich einzig die heute nicht mehr zeitgemäße Präsentation der Geschichte durch Texteinblendungen mit teils langwieriger Sprachausgabe. Aber dafür bekomme ich, was ich von einem *Earth*-Titel erwarte: Lange Spielzeit mit strategisch herausfordernden Schlachten und jede Menge sinnvoller und lang erwarteter Verbesserungen in der Bedienung! Echt fett!

FAZIT

CHRISTIAN
BIGGE

Obwohl wir bei Zuxxex mit insgesamt acht Mann anrückten, war dieses Monster nicht in den verfügbaren zwei Tagen abschließend bewertbar. Eine halbgare Zahl irgendwo drunterschreiben? Stehen wir nicht drauf! Das Spiel hat mich – mal abseits der Bombastgrafik – vor allem durch die vielen kleinen, aber feinen Genialitäten beeindruckt. Ein paar davon finden Sie im Kasten rechts, doch es gibt noch viel mehr. Nur ein Wort: Wow! Fans freuen sich auf das erste „komplette“ Echtzeit-Strategical seit *Warcraft 3* und *C&C*.

EARTH 2160

MINDESTENS: 1 GHz, 512 MByte
RAM, 1,5 GByte HD,
128-MByte-Grafik
GENRE: Echtzeit-Strategie
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Reality Pump Studios
VERTEIL: Zuxxex
SINNVOLL: 2 GHz, 1 GByte
RAM, 256-MByte-
Grafikkarte
INTERNET: www.earth2160.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: 2. Juni 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
Friedfertiger Beginn, Helden töten, **NETZWERK:** 8 Spieler
Gebäude zerstören, Onkel Sam; 1 Sp./CD **INTERNET:** 8 Spieler

Herausragend – Hardcore-Strategiehammer im Anflug!

TENDENZ

STEUERUNG 90%
GRAFIK 93%
SOUND

WISSENSPRÄGUNG

Darauf wartet die Welt

Earth 2160 revolutioniert die Strategiewelt mit kleinen und feinen Finessen, die noch kein Zocker gesehen hat. Endlich!

EINHEITEN-EDITOR



MACH'S DIR SELBST!

Bestimmen Sie die Grundart der Einheit und stellen Sie sie nach Belieben mit Aktualisierungen aus. Ergebnis: Ihre individuelle Armee!

PRODUKTIONSPAKETE



EIN PAKET FÜR SIE!

Die automatische Lieferung von mehreren Einheiten im Paket zu einem Zielpunkt haben wir uns schon immer gewünscht. Danke!

FORSCHUNG



ERFINDERGEIST

Das Menü ist einfach zu bedienen und aktiviert die Forschungskette zum ausgewählten Gegenstand selbstständig.

VIRTUELLE AGENTEN



AGENT ZU DIENSTEN

Virtuelle Agenten nehmen Ihnen lästige Aufgaben wie den Aufbau der Basis oder die Forschung ab. Sie lohnen mit Ressourcen.

- Die Sims für Erwachsene
- Homosexuelle und Dreiecks-Beziehungen möglich
- 17 Charaktere
- 4 Spielmodi

Typisch Frau!

Geschenke kaufen, Komplimente machen, flirten – und dann darf Mann trotzdem nicht an die Glocken. Aber **SINGLES 2: WILDE ZEITEN** leistet Hilfestellung!

IM VERGLEICH

Die Sims 2	89%
Singles 2	80%
Singles (abgewertet)	77%

Singles 2 ist seinem guten Vorgänger noch in fast allen Aspekten überlegen, weswegen Freunde des Erstlings entspannt zugreifen können. Bei *EAs Sims* geht es im Gegensatz zu den *Singles* nicht nur um das Eine. Kurz: *Die Sims* sind um einiges abwechslungsreicher gestaltet.

Nichts ist so spannend wie das Leben! Das ist wohl auch der Grund, warum EAs Lebens-Simulation *Die Sims* seit Jahren schon schweinemäßig viele Einheiten absetzt. Aber ein wenig prude gehen sich die virtuellen Heinis ja schon. Und weil gerade die Sache mit den Bienen und Blüm-

chen dem Leben die richtige Würze verleiht, veröffentlichte Deep Silver am Valentinstag letzten Jahres *Singles: Flirt up your Life*. Quasi eine Art *Sims* für Erwachsene. Während der Titel in den züchtigen USA eher maue Kritiken und keine Freigabe für Jugendliche erhielt, kam die Beziehungskiste hierzu-

lande gut an. Genau ein Jahr später sollte deshalb eine Erweiterung erscheinen, die Deep Silver aber wieder auf Eis legte. Stattdessen kommt jetzt ganz einfach ein eigenständiger zweiter Teil. Der bietet im Endeffekt nicht sensationell viel Neues, aber auf jeden Fall viel mehr von allem. Ist doch auch schön!

MACH DICH NACKIG

Um Neueinsteigern Durchblick zu verschaffen, wollen wir mal das Spielprinzip erklären. Sie leben in einer 3er-Wohngemeinschaft, die Bude ist anfangs relativ karg eingerichtet und das Verhältnis der drei Bewohner noch etwas distanziert. Das Ziel ist es, wie im echten Leben

Sind Sie der perfekte Single?

Es gibt Beziehungs-Menschen und es gibt erklärte Singles. Doch was ist, wenn man nicht weiß, ob man eher der eine oder der andere Typ ist? Wir helfen weiter!

1. Es ist vier Uhr morgens und der Kühlschrank ist leer. Nur ein Stück gammeltiger Käse und ein wenig Ketchup sind übrig. Was tun Sie?

- a) Ich zwinge meinen One-Night-Stand, das Zeug zu mampfen und hol' mir was von der Tankstelle.
- b) Ich bestreiche den Käse mit Ketchup und würge den Klumpen runter.
- c) Bei uns in der DDR gibt es doch gar keine Kühlschränke, verdammt noch mal!

2. In der Disco sehen Sie eine scharfe Tussi auf der Tanzfläche. Was tun Sie?

- a) Ich verwickle sie in ein Gespräch und versuche dabei, mein Kamera-Handy unauffällig unter ihren Minirock zu bekommen.
- b) Ich mache lieber ihre hässliche Freundin an, weil die aus lauter Dankbarkeit dann meine Zeche zahlt.
- c) Ich gehe nicht in Diskotheken. Ich spiele in meiner Freizeit *World of Warcraft*!

3. Was finden Sie sexuell am attraktivsten?

- a) Eine scharfe Frau ohne Hirn, aber mit Riesenhupen.
- b) Eine unattraktive Frau mit Hirn, ohne Riesenhupen. Allerdings müsste die dann eine Millionärin sein, deren Dienstmädchen Riesenhupen hat.
- c) Einen vier Gigahertz-PC mit zwei Gigabyte-RAM und fetter Grafikkarte. Dazu ein Royal-TS Maxi-Menü mit Schokoshake und McFlurry sowie die *Herr der Ringe*-Trilogie auf DVD und den neuen *John Sinclair*-Band.



»Nach schlimmem Unfall:
Warten auf den Arzt.«

»Was für eine
Verschwendung!«

auch, dafür zu sorgen, dass sich die „Versuchsobjekte“ paaren – je öfter, desto besser! Vier Spielmodi stehen dabei zur Auswahl: Ein Story-Modus und drei „Tu doch was Du willst“-Varianten. Im Story-Modus spielen Sie einen Musiker, der in eine Wohngemeinschaft einzieht. Dummerweise stellt sich heraus, dass

eine der Mitbewohnerinnen seine Ex-Freundin ist. Perfekte Bedingungen also für ein glückliches Zusammenleben. Spielen Sie den Story-Modus als weibliche Figur, bleibt die Geschichte übrigens die gleiche. Dem Spieler werden verschiedene Ziele gesetzt, wie etwa „Gewinnen Sie das Herz Ihrer Verflissenen zurück!“

GUTER CHARAKTER

Die drei anderen Spielmodi stecken Ihnen keine speziellen Ziele und unterscheiden sich untereinander eigentlich nur in der Art der Behausung. Es gibt die 08/15-Wohnung, eine verkommene Hinterhof-Bude und ein richtig fettes Penthouse. Zudem dürfen Sie in den „freien“ Modi zu Be-

ginn selber auswählen, welche Bewohner Sie in die WG aufnehmen. Ganze 17 unterschiedliche Typen stehen zur Auswahl. Zum Beispiel die militante Red, die sich politisch engagiert und auch gern mal boxt. Eine typische Kampfliebe eben. Oder Natasha, die verführerische Edeltussi, der man super beim Baden zuse-

4. Das Wichtigste in einer gesunden Beziehung ist doch im Endeffekt ...

- a) ... dass die Frau tut, wie ihr vom Mann befohlen.
- b) ... dass man Probleme immer offen ausspricht, sich respektiert und ganz doll lieb hat. (Ankreuzen, falls Ihnen gerade eine Frau über die Schulter guckt.)
- c) ... darauf zu achten, dass man ihr das Geld immer in einem hübschen Umschlag aufs Nachtkästchen legt.

5. Haben Sie Angst davor, Ihren Lebensabend allein zu verbringen?

- a) Ja, denn wer kommt dann für meinen Lebensunterhalt auf, kocht und putzt mir die Bude?

- b) Da ich mich nur von Fast Food ernähre und der PC-Monitor meine einzige Lichtquelle darstellt, erreiche ich kein hohes Alter.

- c) Das kann mir nicht passieren. Ich liebe meine Partnerin über alles und will bis ans Ende meiner Tage bei ihr sein. (Ankreuzen, wenn Ihre Alte noch mittiest.)

6. Kommen wir zu einem heiklen Thema. Wie wichtig ist Ihnen Sex in einer Beziehung?

- a) Sehr wichtig! Zum Labern habe ich schließlich meinen Friseur, Drogenhändler und die Kumpels!
- b) Sehr wichtig! Leider darf ich meiner Freundin nur hin und wieder dabei zusehen.
- c) Sex? So wie Fünf? (Ankreuzen, wenn PC ACTION-Redakteur.)

Die Auflösung:

Aber an Türen herumgespielt. gestillt. Der Rest von uns hat wenigstens mal im Baby- hat den Kollegen Frankel erwischt, der wurde nicht denn wir sprechen aus Erfahrung. Besonders schlimm ist oder für ihre Dienste Bares nimmt? Glauben Sie uns. Freak! Jemals eine Frau anfasen, die nicht aus Gummi- ich, dass Sie als PC ACTION-Leser und Computerspie- anüler folgende Erkenntnis: Glauben Sie dem tatsächlich. Falsch! Falsch! Und zu gewinnen gibt es auch nix. Sie erwarten jetzt sicherlich ein Ergebnis oder eine Art

Ahmet Iscitur
Ego-Perspektive

>>Schüchtern:
Marilyn Manson.<<

hen kann. Natürlich sind da auch Männer, aber wen außer vielleicht Elton John interessieren die schon? Echt cool ist, dass alle Charaktere ihren eigenen Kopf haben und somit verschiedene Vorlieben und Abneigungen. Die eine Puppe rümpft bereits die Nase, wenn Sie nicht alle fünf Minuten duschen, während eine andere Kandidatin von Männer-schweiß eher angetört wird. Daher ist oberstes Gebot, die neun Grundbedürfnisse der Singles-Welt zu beachten. Neben Hygiene beispielsweise Freundschaft, Umgebung und Erotik. Diese Attribute sind am unteren Bildschirmrand angezeigt. Genauso wie die Balken, welche die Gefühle der Nichtspielercharaktere ausdrücken. Klicken Sie eine Figur an, ploppen Aktionsfelder auf, über die Sie mit den Mitbewohnern kommunizieren und interagieren.

AUF DIE DAUER ...

Der Story-Modus fesselt nicht wirklich lange, nach wenigen Stunden sind alle Ziele erreicht – wenn man sich nicht dauernd durch Kneipenbesuche und Klamottenshopping ablenkt. Dafür eignen sich die Freispiel-Modi sowieso besser. Mit über 400 Gegenständen kann zum Beispiel das Einrichten einer Wohnung zur echten Sucht ausufern. Dann wäre da

noch die Foto-Session-Funktion. Da dürfen Sie die Figuren nach Lust und Laune verrenken, die irrsten Posen fabrizieren. Das ist spaßig, befriedigte unsere kranken Fantasien, war aber ein wenig umständlich zu bedienen. Kurz: *Singles 2: Wilde Zeiten* erreicht die Abwechslung und Finesse der *Sims* zwar nicht, aber cool ist das digitale Single-Leben allemal

AHMET ISCITUR

FAZIT

AHMET ISCITUR

Ich gestehe, dass ich den Erstling nie gespielt habe und mir auch *EAS Sims* ordentlich am Allerwertesten vorbeigeht. Was ist bitte so interessant daran, künstliche Figuren bei alltäglichen Handlungen zu bespielen? Doch ich griff mir trotzdem den Test von *Singles 2* gezwungen und Sie mögen es kaum glauben: Ich bin mittlerweile richtig froh darüber! Meine langjährige Erfahrung im Umgang mit Frauen kam mir dabei natürlich zugute. Wobei man in diesem Spiel die Frauen nicht bedrohen kann. Dafür dürfen Sie munter Dreiecksbeziehungen spinnen und die Möglichkeit, die Spielfiguren nach Lust und Laune für Fotos posieren zu lassen, bescherte mir ebenfalls viele lustige Stunden. Die *Sims* mögen besser sein, aber die *Singles* sind schärfer!

SINGLES 2: WILDE ZEITEN

MINDESTSYSTEMS:
1,5 GHz,
256 MByte RAM,
1 GByte HD,
Win2000

SINNVOLL:
2 GHz,
512 MByte RAM

GENRE: Simulation
PREIS: Ca. € 36,-
ENTWICKLER: Rotobee
VERTIEB: Deep Silver
INTERNET: www.singles2.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Singles spielen allein, deshalb heißen sie ja Singles.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 8½
STEUERUNG 8½
GRAFIK 8½
SOUND 8½
MEHRSPIELER 1

EINZELSPIELER

80

GUT – Die Sims sind Ihnen zu lasch? Dann sind die Singles Ihr Ding!

Red

Eine Aktivistin, die für die Rechte der Unterprivilegierten kämpft – ein Alpträum für jeden Macho. Natürlich boxt Red auch gerne.

Natasha

Eine geheimnisvolle und verführerische Frau, die die Männer um den Finger wickelt. Natasha nimmt zum Entspannen gern ein Bad.

Nicolas

Nicolas ist sehr kreativ und verbringt möglicherweise etwas in seiner Vergangenheit. Er ist gern, spielt Klavier und weiß ein gutes Bad zu schätzen.

>>Fortschrittlich: Huren aus dem Online-Shop.<<

>>Ein rotes Kästchen mit goldener Schleife? Ich dachte, du schenkst mir Schmutz!<<

Geheim überreicht

Mo. 15:31

Hunger	Spill	Freundschaft
Energie	Komfort	Romantik
Hygiene	Umgebung	Erotik

„Das heiß erwartete Action-Rollenspiel Dungeon Lords will beweisen, dass World of Warcraft doch nicht der Weisheit letzter Schluss war.« (PC Action 5/2005)

„... die gewaltige Spielwelt überzeugt nicht nur technisch, sondern auch in Sachen Atmosphäre.« (PC PowerPlay Februar 2005)

„Dungeon Lords verspricht die Action von Diablo und den Tiefgang von Gothic.« und packendere Kämpfe als so mancher Actiontitel.« (GameStar August 2004)

„Dungeon Lords verspricht die Action von Diablo und den Tiefgang von Gothic.« (PG Games 04/05)

AUFS MAUL?

Historic Park

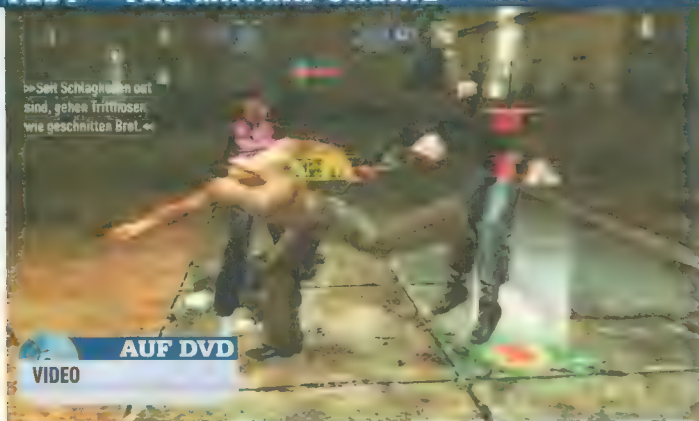
CRIMSON
COW

shoe
box

digital
fanment
pool



www.dungeonlords-game.de



»Seit Schlagregen out sind, gehen Trimmosen wie geschnitten Brot.«

AUF DVD
VIDEO

FAZIT

HARALD FRÄNKEL

Rein ins Haus, Typen abmurksen, jemanden rausbegleiten – so läuft fast jede Mission. Langweiliger ist nur Synchronschwimmen. Zudem will sich Otto-Normalspieler nicht mit Missions-Bugs und einem Online-Handbuch plagen und erwartet deutsche Bildschirmtexthe. Das *Matrix*-Flair hingegen punktet: Wem wegen des üblichen Elfen-Monster-idyllische-Ländereien-Schmonzes schon Eiter aus den Augen läuft, darf einen Sprung in die Matrix wagen.

Kick siebzehn

Kämpfe stehen bei **THE MATRIX ONLINE** im Vordergrund. Wir verraten, warum Sie beim Spiel rund um die blaue und rote Pille auch bittere Pillen schlucken ...

Wenn plötzlich lauter Männer mit langen Mänteln und Sonnenbrillen um Sie herum stehen, sind Sie nicht zwingend in eine Selbsthilfegruppe der Anonymen Exhibitionisten geraten. Vielleicht befinden Sie sich auch in *The Matrix Online*. Das Spiel spinnt die Geschichte der Film-Trilogie weiter.

DAS HAT CHARAKTER!

Anfangs erstellen Sie einen Helden, wobei Sie dessen Äußeres und seine Grundeigenschaften festlegen. Dann gilt es, ihn hochzupäppeln, bestenfalls bis Stufe 50. Die nötigen Erfahrungspunkte sammelt Ihr Recke, indem er Missionen löst – allein oder vorzugsweise mit anderen

Spielern. Im Lauf der Zeit entscheiden Sie, welche Laufbahn Ihre Figur einschlägt. Hauptklassen sind Operative, Hacker und Coder. Diese entsprechen den aus Fantasy-Spielen bekannten Kämpfern, Heilern und Zaubernern. Für jede der Karrieren existieren weitere Spezialisierungsmöglichkeiten, je nachdem, welche der rund 100 wählbaren Fertigkeiten Sie nutzen. So können Sie einen Kämpfer zum schleichenden Meuchelmörder, flinken Kung-Fu-Meister oder zielsicheren Scharfschützen ausbilden. Die Stärken von *The Matrix Online* liegen vor allem beim flexiblen Fähigkeiten-System und der gut eingefangenen *Matrix*-Atmosphäre, die nicht

zuletzt wegen des Sounds zustande kommt. Dass Menschen bekannte Charaktere wie Morpheus spielen, die Ihnen eventuell begegnen und mit Ihnen quatschen, sorgt für ein besonderes Rollenspiel- und Storyerlebnis. Und

auch die Sucht nach immer besseren Ausrüstungsgegenständen und Fähigkeiten greift im späteren Spielverlauf. Dafür präsentieren sich Missionen und Gegner wenig abwechslungsreich. Ferner nimmt die übliche Kameraführung viel von den hübsch inszenierten Kämpfen. Trotz spärlich eingerichteter und immer wieder gleich aussehender Räume sowie 08/15-Texturen ist die Optik passabel. Wenn die Ruckler nicht wären: So zeigt selbst ein 3,2-Gigahertz-Rechner samt einem Gigabyte RAM heftige Aussetzer, wenn Sie die Grafikdetails nicht herunter-schrauben. HARALD FRÄNKEL

THE MATRIX ONLINE

MINDESTENS:

1,4 GHz, 512 MByte RAM, 7 GByte HD, Internet, WinMe

SINNVOLL:

3,2 GHz, 2 GByte RAM, 10 GByte HD, WinXP

GENRE:

Online-Rollenspiel

PREIS:

Ca. € 45,- + € 13 monatl.

ENTWICKLER:

Monolith Productions

VERTRIEB:

Sega

INTERNET:

www.thematrixonline.com

SPRACHE:

Englisch

USK-FREIGABE:

Ab 12 Jahren

TERMIN:

Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:

Sie spielen mit Tausenden Zockern auf diversen Servern.

PC:

1 Spieler

NETZWERK:

–

INTERNET:

Tausende Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG

STEUERUNG

GRAFIK

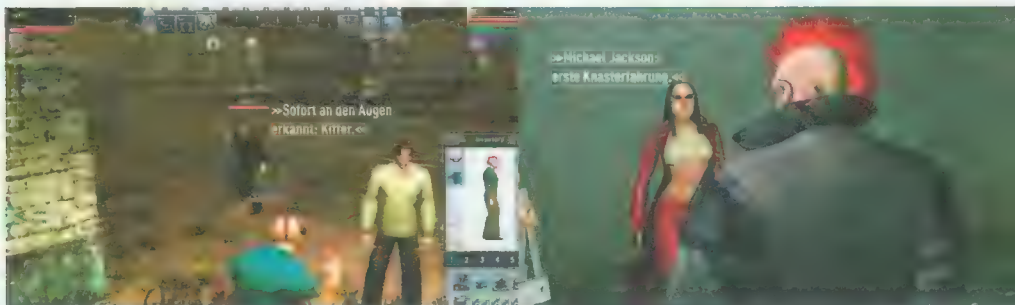
SOUND

EINZELSPIELER

MEHRSPIELER

66

BEFRIEDIGEND – Zumindest Fans der Filme schlucken gern die rote Pille.



Hier kriegst du viel, Mann!

In **GUILD WARS** bestreiten Sie spannende Kämpfe gegen Drachen und Mitspieler – ohne auch nur einen Cent extra abzdrukken. Im Gegensatz zu *World of Warcraft*, wo man Sie monatlich zur Hasse bittet.



FAZIT

ANDREAS
BERTITS

Wettkämpfe sind nicht mehr aus Online-Spielen wegzudenken. Und so dreht sich in *Arena-Nets* Rollenspiel *Guild Wars* alles um spannende Spieler-gegen-Spieler-Streitereien. In gewaltigen Arenen hauen Sie sich mit anderen Zockern fast wie in *Unreal Tournament 2004* die virtuellen Köpfe ein. Statt mit Raketenwerfern und Laserwummern verarbeiten Sie die Gegner mit Schwertern und Magie zu virtuellem Hackfleisch. Bevor Sie mächtig genug sind, gegen andere Spieler den dicken Macker zu markieren, baut Ihr Held die über 150 Kampffähigkeiten pro Charakter aus. Dazu wählen Sie eine von sechs Klassen (darunter Elementarmagier, Krieger, Nekromant) – oder eine Kombination aus zweien – und latschen durch eine gigantische Welt. Alternativ erschaffen Sie gleich zu Beginn einen hochstufigen Recken speziell für die Duelle.

DAS HAST DU DIR VERDIENT

Vermöbeln Sie ungestört Monster und verdienen Sie sich Ihre Sporen, indem Sie Aufträge für faule Nichtspielercharaktere in von den öffentlichen Gebieten abgegrenzten Arealen erledigen. Unterwegs bestaunen Sie die schöne Landschaft. Selbst Bizzards *World of Warcraft* kann sich von der detaillierten Grafik mit glitzernden Seen und lauschigen Wäldern ein Stückchen abschneiden. Von der Steuerung her ähneln sich beide Spiele frappierend. Kein Wunder, zeichnen doch Ex-Blizzard-Mitarbeiter für *Guild Wars* verantwortlich.

ÜBERRASCHUNG!

Guild Wars überrascht mit einem actionreichen Spielgeschehen, das an eine Mischung aus *Diablo* und *UT 2004* erinnert. Für ein Online-Rollenspiel schränken die Entwickler den Spieler allerdings zu sehr in seinem Forscherdrang

ein. Unsichtbare Barrieren versperren den Weg hinab in Schluchten oder durch Wasser. Auch die abwechslungsreichen Aufgaben eines *World of Warcraft* – und ein Stück weit auch dessen unvergleichliche Atmosphäre – suchen Sie vergeblich. Beschützen Sie jenen Kerl, erobern Sie diesen Altar – das ist etwas karg. Dafür zocken Sie, ohne monatliche Grundgebühren abzdrukken. Sehr nett! ANDREAS BERTITS

Wieso kommt *World of Warcraft* nicht ohne monatliche Gebühren aus? Da ist *Guild Wars* doch eine Alternative, die Spaß macht. Obwohl es nicht ganz so vielfältig wie der übermächtige Konkurrent ist. Trotzdem rockt es, sich in den Arenen mit anderen Zockern zu duellieren und die hübschen Areale von Monstern zu säubern. Dafür lasse ich Genre-Primus *WoW* mal ein paar Stunden ruhen. Aber nur ein paar Stunden – bislang jedenfalls.

GUILD WARS

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte
RAM: 2 GByte HD, Win98, Internet
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM, DSL
GENRE: Online-Rollenspiel
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Arena-Net/NC Soft
VERTRIEB: Flashpoint
INTERNET: www.guildwars.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
Messen Sie Ihre Kräfte mit tausenden von Spielern; 1 Spieler pro CD
NETZWERK: –
INTERNET: 5.000

SEHR GUT – Online-Rollenspielspaß ohne monatliche Grundgebühren – prima!

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 92%
STEUERUNG 88%
GRAFIK 87%
SOUND 85%
EINZELSPIELER

MEHRSPIELER

86%



FAZIT

MARC
BREHME

Endlich zockte ich *Stronghold 2*, ohne aus Frust meine Zähne in die Tischkante zu hauen. Trotzdem winseln Wegfindung und Einheiten-Intelligenz immer noch nach einer Extraportion „Dextro Energen“. Wenigstens schlagen diese Spielspaßbremsen in der friedlichen Kampagne und beim freien Bauen nicht mehr allzu hart zu.

Der Rauch des Todes

Einen Brand kann man nicht nur auf dem Oktoberfest, sondern auch in **STRONGHOLD 2** löschen. Ob durch den Patch auf V1.1 wirklich alles gut ist, erfahren Sie jetzt.

Seit dem 28. April steht die Verkaufsversion von *Stronghold 2* inklusive Patch-CD im Händlerregal. Wir haben uns erneut ins Schlachtengetümmel gestürzt und verraten Ihnen, was sich verbessert hat. Als Erstes fällt auf, dass die Spielbalance überarbeitet wurde. Die meisten Missionen sind zwar immer noch knackig, aber trotzdem im ersten Anlauf zu schaffen. Vorausgesetzt Sie hören auf die neu eingebauten Warnungen, die Ihnen etwa durch Sprüche wie „Sire, wir müssen uns auf eine große Invasion einstellen!“, einen mehr als deutlichen Wink mit dem akustischen Zaunpfahl verpassen. Also putzen Sie Ihre Laufschuhe!

INTELLIGENZTEST

Trotzdem können Sie immer noch sang-, klang- und halbwegs schuldlos untergehen. Ihre kämpfenden Untertanen leiden weiter an einem kaum vorhandenen IQ. So kommt es vor, dass die Trottler in Flammen hineintreten oder von Feinden an der Burg platzierte Leitern hinunterklettern, statt diese umzuschmeißen, wenn der Gegner darauf hochsteigt. Obwohl der Computergegner etwa beim Einhalten der Formationsbefehle dazugelernt hat und gepanzerte Fernkämpfer beim Angriff jetzt in die hinteren Reihen stellt, sind die Pixelgegner von einer fordernden KI noch immer so weit entfernt wie der Tester von seinem Idealgewicht. Zimmern Sie etwa

einen Holzwall mit Bogen-schützen mitten in die Pampa, verarbeiten die Robin-Hood-Verschnittene Gegnerwellen auf dem stets gleichen Weg zu unserer Burg ratzfatz zu Pixelbrei. Immer und immer wieder. Sind die denn alle blond?

GUTE BESSERUNG!

Trotzdem: Mit dem Patch läuft *Stronghold 2* runder. Frustergebnisse kommen weitaus seltener vor. Neben einem fairen Schwierigkeitsgrad gibt es Detailverbesserungen wie Schadensbalken für Gebäude, ein Doppelklick wählt Einheiten des gleichen Typs aus, Gegner reagieren endlich auf Fernbeschuss. Ein großer Schritt Richtung 80er-Wertung. Laut Herausgeber Take 2 ist der zweite Patch bereits in Arbeit und soll bei Erscheinen dieser PC ACTION schon verfügbar sein. Wir halten Sie auf www.pcaction.de auf dem Laufenden. MARC BREHME

STRONGHOLD 2 V1.1

MINDESTENS: 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 2,5 GByte HD, Win98, 32-MByte-Grafika
GENRE: Echtzeit-Strategie
PREIS: Ca. € 49,-
ENTWICKLER: Firefly Studios
VERTRIEB: Take 2 Interactive
INTERNET: www.stronghold2.de
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM, 64-MByte-Grafika
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
 Deathmatch, Team Deathmatch; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

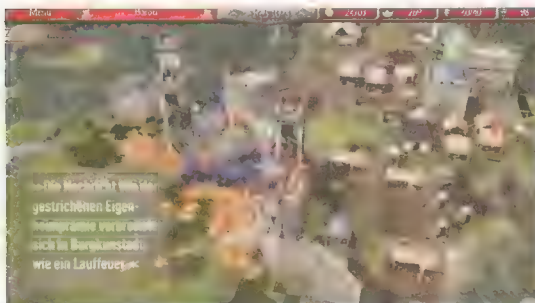
PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

82%

EINZELSPIELER

78

GUT – Der verbesserten Version des Burgenbau- und Strategiemies fehlt die Krönung.



VERSANDFREI*

Lahoo.de

...garantierte Qualität!

*Versandkostenfreie Lieferung ab 199,- € (bei Zahlung per Vorkasse und Kreditkarte). Bei Zahlung per Nachnahme fallen 9,90 € Versandkosten an.

AMD Sempron 2600+

Speicheraufrüstung:
256MB auf 512MB
nur 29,90 €

- Prozessor: **AMD Sempron 2600+**
- Prozessorkühler: Speeze Vulture Spin
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR-RAM AENEON PC333
- Mainboard: **MSI KM3MV**
- Festplatte: 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16x50x DVD-Rom
- Gehäuse: 350W Midi Tower
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, LAN, 1xAGP

229,-

AMD Sempron 3000+

Speicheraufrüstung:
256MB auf 512MB
nur 29,90 €

- Prozessor: **AMD Sempron 3000+**
- Prozessorkühler: Speeze Vulture Spin
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: **MSI KM3MV**
- Festplatte: 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Midi Tower
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, LAN, 1xAGP

299,-

AMD Athlon XP 3000+

Speicheraufrüstung:
256MB auf 512MB
nur 69,90 €

- Prozessor: **AMD Athlon XP 3000+**
- Prozessorkühler: Speeze Vulture Spin
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR-RAM AENEON PC333
- Mainboard: **MSI K7N2 Delta L**
- Festplatte: 80GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB ATI Radeon 9550Se+TV-Out
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Midtower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 5.1 Kanal Sound, 5xPCI, LAN, 1xAGP8x

399,-

AMD Athlon 64 3200+

Speicheraufrüstung:
512MB auf 1024MB
nur 69,90 €

- Prozessor: **AMD Athlon 64 3200+**
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2-M6
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: **MSI K8N NEO 3F**
- Festplatte: 80GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA GeForce 6200TC
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Midtower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, Gigabit LAN, 1xAGP, 1xPCI-Express

499,-

AMD Athlon 64 3400+

Speicheraufrüstung:
512MB auf 1024MB
nur 69,90 €

- Prozessor: **AMD Athlon 64 3400+**
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2-M6
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: **MSI K8N NEO 3F**
- Festplatte: 200GB 8mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X800XL PCI-Express
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Midtower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, Gigabit LAN, 1xAGP, 1xPCI-Express

799,-

GRATIS!

ZUSÄTZLICH ERHALTEN SIE BEIM KAUF EINES PC-SYSTEMS NOCH NACHFOLGENDE ASHAMPOO SOFTWAREPAKETE:

mit 69,90 €	mit 29,90 €	mit 9,90 €	mit 12,90 €	mit 12,90 €
mit 29,90 €	mit 29,90 €	mit 29,90 €	mit 49,90 €	mit 29,90 €

MARKEN-SOFTWARE

IM GESAMTWERT VON:

337,-

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro, inkl. 19% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und unverpacktem Zustand. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne anfordern. Markenname und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können sich vom Original abweichen und dienen nur der besseren Darstellung.

→ weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop unter:

www.Lahoo.de

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche von 08.00 - 19.00 Uhr für Sie erreichbar!

Brünen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · D-26446 Friedeburg

(04465) 944-0

Spätzünder

Endlich haut Silver Style eine Fehlerbereinigte Version des Endzeitepos THE FALL
— LAST DAYS OF GAIJA — raus. Was er da mit uns vor sich das Warten gelohnt hat.

AUF DVD
VIDEO

Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben. Das dachten sich wohl die Macher von *The Fall – Last Days of Gaia*, als sie ihr ambitioniertes Werk halbgar in die Händlerregale stapelten. Doch wer zu früh kommt, den bestrafen nicht nur Frauen, sondern erst recht Spieler. Die Serviceleitungen des Berliner Studios quollen nach der Veröffentlichung der fehlerbehafteten Sandgeschichte vor Beschwerden über. Neben Abstürzen und Grafikproblemen machten sich eine Menge Aufgaben-Unstimmigkeiten bemerkbar. Besonders ärgerlich: Die Betaversion, die PC ACTION damals zur Verfügung stand, erwies sich im Nachhinein als wesentlich

besser als die Verkaufsversion. Nun liefert Silver Style eine überarbeitete Version nach.

ENDE GUT, ALLES GUT?

Was war noch mal *The Fall*? Ein Endzeit-Rollenspiel! 2062 sitzt die Menschheit auf dem Trockenen, weil die globale Erwärmung so ziemlich jede Gegend ausräucherte. Übrig blieben Sand, Tod, Krieg um Nahrung und Wasservorräte. Dazu hat Ihr Held ein privates Problem: Eine Bande murkste seine Eltern ab und verschleppte die Schwester. Mit einer sechsköpfigen Truppe gehen Sie auf Rachefeldzug. Was nach einer 08/15-Story klingt, entpuppt sich als intelligent gestricktes Abenteuer. Einen Gegenstand von A nach

B zu befördern, ist langweilig. Rinder über Minenfelder zu jagen oder einem Dorftrottel zu seinem ersten Date zu verhehlen, macht Spaß. Dank überarbeiteter Tonaufnahmen bluten Ihre Ohren nicht mehr wie bei der einst blechern Sprachausgabe. Die Texturen aller Charaktere sind aufpoliert, die beiden Zusatzlevels mit neuen, packenden Aufgaben liefern eine passende Entschuldigung für den ärgerlichen Fehlstart. Die Neuauflage lief in unserem Nachtest stabil und erstaunlich flott. Es gibt keinen Grund mehr, vor dem Kauf zurückzuschrecken. Es sei denn, Sie haben das Spiel bereits. Dann laden Sie sich die kostenlose Aktualisierung herunter.

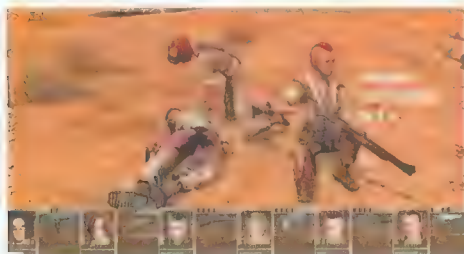
ALEXANDER FRANK

FAZIT

ALEXANDER FRANK



Die Foren von Silver Style offenbarten wochenlang das gleiche Bild: seelenzerreißende Empörungen, Wutausbrüche und Flüche enttäuschter Fans. Schluss damit! Die Extended Version von *The Fall* bietet endlich all das, was die erste Verkaufsversion bereits hätte bieten sollen. Endlich bereise ich mit Fahrzeugen mehrere Levels, endlich bieten mir Händler gute Gegenstände an. Und endlich löse ich Aufgaben, die mich früher zum Laden lange zurückliegender Spielstände zwangen. Die nächsten zwei Wochen verbringe ich mit Freuden in der Wüste. Im Sandreich von *The Fall*.



THE FALL: EXT. VERSION

MINDESTENS:	GENRE:	Rollenspiel
1,2 GHz,	PREIS:	Ca. € 30,-
256 MByte RAM,	ENTWICKLER:	Silver Style
1,6 GByte HD,	VERTRIEB:	Koch Media
Win98	INTERNET:	www.the-fall.com
SINNVOLL:	SPRACHE:	Deutsch
2,7 GHz,	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
512 MByte RAM	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Wozu haben Sie bitte schön eine sechsköpfige Party?

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	87%
STEUERUNG	84%
GRAFIK	82%
SOUND	
MEHRSPIELER	

EINZELSPIELER

85%

SEHR GUT – Endlich: Doch noch ein würdiger Fallout-Nachfolger.

DEMO

AUF DVD

»Jesus hatte Probleme
mit seinem Kreuz.«

Kreuzfahrt gewonnen!

In 1944: WINTERSCHLACHT IN DEN ARDENNEN unternehmen Sie mit Panzern eine ganz besondere Europa-Rundreise.

Mit dem Nachfolger von *D-Day und Afrika Korps* vs. *Desert Rats* schreibt CDV Geschichte, dreht sich der Titel doch um die letzten Monate des Zweiten Weltkriegs. Für Schulhasser: Ende 1944 stießen die Alliierten bereits auf ihren Sieg an, da spielte ihnen der Mann mit dem lustigen Schnurrbart seinen letzten Streich. Eine lange geplante Gegenoffensive sollte den bevorstehenden Niedergang des Dritten Reichs verhindern. Folge: Erbitterte Kämpfe zwischen Amis und Nazis. Hier steigt 1944 ein und versetzt Sie in die virtuellen Panzerkabinen, um historische Ereignisse in Caumont (Frankreich) oder der Schlacht um die Brücke von Remagen nachzuzeichnen. Es gibt keine zusam-

menhängende Kampagne. Die 20 Missionen reihen sich strukturiert aneinander, unterteilt in drei Kapitel. Je nach Kapitel befähigen Sie US-Boys oder Hitlers Schergen, halten Stellungen, nehmen Städte ein. Auch 1944 kommt ohne Basisbau aus. Nippeln Ihre Truppen am Rheinufer ab, gibt es zunächst keinen Ersatz. Der winkt, wenn Sie Missionsziele erreichen.

PLATZANGST

Ungestümes Vorpreschen bringt nichts. Hetzen Sie einen Haufen aus Jagdpanthern, Sturmtygern oder andere Maschinerie der über 100 Einheiten mit Rambo-Taktik auf den Feind, blechen Sie. Wer mit Bedacht vorgeht, den Gegner aus der Distanz und von mehreren

Seiten aufs Korn nimmt, siegt! Bis das so weit ist, gilt es, etliche Gefechte zu meistern. Die Spielbalance stimmt nicht immer froh. Dem deutschen General fielen die Orden von der Kutsche, als ein einziger, mit einer Panzerfaust bewaffneter US-Infanterist seine Division in die Luft jagte. Dabei machten die Kettenläufer viel Feuer unter seinem Po. Und auf den Feldern der Ehre geht es durch die vielen Bäume und Häuser enger zu als in Ihrer Stammkeiße während des WM-Finales. Wohl deshalb mutiert die KI samt Wegfindungsroutine schon mal zum Kriegsdienstverweigerer und ruht sich im Baum-Schatten aus. Ohne diese Mankos wäre noch mehr drin gewesen.

ALEXANDER FRANK

FAZIT

ALEXANDER FRANK



Spannende Einsätze, interessante taktische Möglichkeiten – häufig musste ich mehrere Vorgehensweisen ausprobieren, um gegenriggerische Panzerjäger in postumen Kriegshelden zu verwandeln. Allerdings lag das auch häufiger an meinen strunzdummen Truppen, die sich ihren Weg gern mal mitten durch feindliche Stellungen bahnten. Da hätten sich die Kerle auch vor den nächsten Zug schleichen können. Weniger Pflanzen und Gebäude wären mehr gewesen, *Blitzkrieg* oder *Panzers* sind übersichtlicher. Wer diese beiden Schlachtpapere bereits durchgezockt hat, für den ist 1944 durchaus eine Zeitreise wert.



»Unten: Paradebeispiel.«

1944: WINTERSCHLACHT

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte
RAM: 1,2 GByte
HD: Win98
SINNVOLL: 2,5 GHz,
512 MByte RAM
GENRE: Echtzeit-Strategie
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Intex Publishing
VERTRIEB: CDV
INTERNET: www.1944-game.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
Eroberung, CTF und Deathmatch
1 Spieler pro CD
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

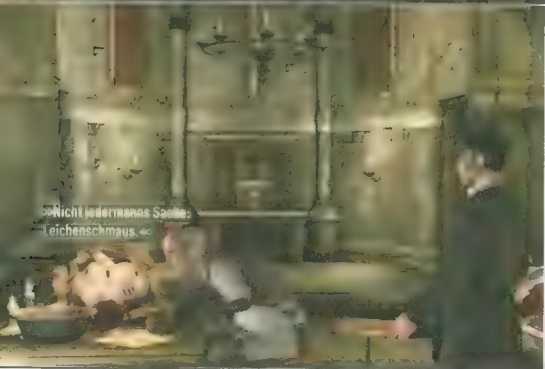
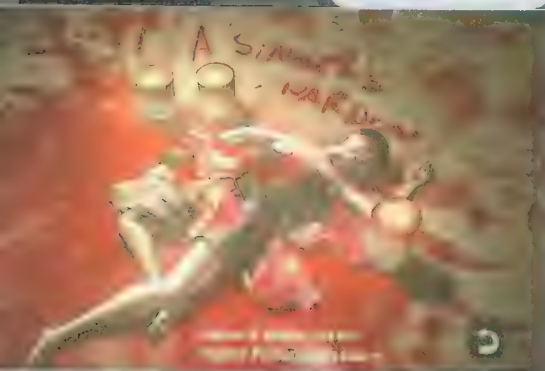
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 83%
STEUERUNG 83%
GRAFIK 83%
SOUND 83%
MEHRSPIELER 83%

EINZELSPIELER

79

GUT – Solide Strategiekost – und ein paar Macken haben wir doch alle.



Es lebe der Mord!

Fit sollten Sie schon sein, um dem Serienmörder in **STILL LIFE** das blutige Handwerk zu legen. Erst recht im Hopf!

Chicago im Amerika der Gegenwart. Ein Serienmörder dezimiert den Frauenüberschuss der pulsierenden Stadt. FBI-Agentin Victoria McPherson soll dem Spuk ein Ende bereiten und den Täter dingfest machen. Also untersuchen Sie in diesem düsteren Adventure blutige Tatorte, bringen Schwarzlicht und Pinzette zum Einsatz, sammeln Beweismaterial und tun nebenbei, was Frauen am besten können: dumme Fragen stellen und herumtratschen. Nachdenken brauchen Sie dabei nicht. Per Mausclick labert Vicky munter drauflos.

LEBEN IN DER BUDE

Ihre Spielfigur steuern Sie mit der Maus durch wunderschön gerenderte Hintergründe, die liebevoll animiert sind. Hier spiegelt sich die komplette Umgebung im bewegten Flusslauf, dort wabert Nebel durch die Gassen und hinter hell erleuchteten Fenstern huschen menschliche Schatten umher. Auch Musik und Effekte sind wirklich gut gelungen. Auf Kies knirschen Ihre Schritte, Holzbohlen knarren und beim Tritt in eine Pfütze dringt ein Plätschern an die Lauscher. Kurzum, die Schauplätze in *Still Life* wirken deutlich lebendiger als Johannes Heesters und generieren mit dem orchestralen Sound und der spannenden Geschichte Atmosphäre pur.

KNACK UND BACK

Im Spielverlauf stellen sich Parallelen zu einem Kriminalfall heraus, an dem Victorias Großvater Gustav im Prag der Zwanzigerjahre knabberte. Opa McPherson ist schon aus *Post Mortem* bekannt und hängt Ihnen nach Rückblenden von Victoria wechselweise auch am Mauszeiger. Obwohl die Rätsel bei beiden Detektiven selten viel Hirnschmalz erfordern, macht es Ihnen *Still Life* schwer, sich vom Monitor zu lösen. Sogar, wenn sie fluchend am virtuellen Küchenherd stehen und versuchen, zur Lösung eines nervigen Puzzles aus „einer Tasse Liebe und einem Esslöffel Romantik“ Plätzchen zu backen. Geschickt platzierte Zwischensequenzen treiben die Geschichte vorwärts und sorgen tatsächlich manchmal für Gänsehaut. **MARC BREHME**

FAZIT



Die Spielzeit ist mit etwa zwölf Stunden nur knapp kürzer als die Dauer einer Durchschnittsbeziehung von Jennifer Lopez. Trotzdem befriedigt *Still Life* längerfristig. Microids schafft es, den Spannungsbogen aufrecht zu erhalten und zog mich mit gepflegt gruseligen Renderfilmen tief ins Geschehen. Gut so!

STILL LIFE

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 600 MByte HD, 32-
GENRE: Adventure
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: Microids
VERTRIEB: Flashpoint
INTERNET: www.stilllife-game.com
SPRACHE: Deutsch
SINNVOLE: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
Genau wie bei Ihrer Steuererkla- **NETZWERK:** -
rung rätseln Sie auch hier allein. **INTERNET:** -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK 86%
SOUND 82%
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

82

SEHR GUT - Gelungener Grusel-Mix aus Syberia, Post Mortem und Obscure.



FAZIT

LUKASZ
CISZEWSKI

Es ist schon etwas wagemutig, ein ganzes Spiel einer italienischen Marke zu widmen und dabei voll auf Rollenspiel-Elemente zu setzen. Die Macher von SCAR haben jedoch ein ordentliches Rennspiel mit viel Suchtpotenzial auf die Beine gestellt. Zwar mag die grafische Darstellung hier und da etwas schwächeln und die grauenhafte Musik jedem gesunden Ohr unermessliche Schmerzen bereiten, aber da drücken wir gern ein Auge zu.

Schleudergang

SCAR ist so realistisch, dass Sie nicht selten von der Piste abkommen. Das ist aber überhaupt kein Problem, schließlich dürfen Sie Ihre Fahrfehler rückgängig machen.

Jeder Mensch wünscht sich irgendwann, die eigenen Missgeschicke ungeschehen zu machen. Davon kann Ihnen Kollege Wollners Mutter ein Lied singen. Doch bei SCAR: *Squadra Corse Alfa Romeo* (auf gut Deutsch gesagt: Sie fahren nur Alfas) haben Sie einen entscheidenden Vorteil im Vergleich zur Realität. Sollten Sie sich mal ver-bremsen, Ihre Stoßstange am Vordermann verbeulen oder auf der entscheidenden Geraden vom Verfolger überholt werden, so dürfen Sie dies dank des so genannten Tiger-Effekts kinderleicht korrigieren. Ähnlich wie beim Actiontitel *Prince of Persia: Sands of Time* drehen Sie einfach die Uhr zurück und freuen sich.

TICKETKONTAKTUM

Neben dem Tiger-Effekt, der am rechten Bildrand angezeigt ist, setzen die italienischen Entwickler von Milestone voll auf Innovation. Sie haben mit SCAR nämlich das erste „CARPG“, also eine Rennsimulation mit Rollenspiel-Elementen, erschaffen. Sie sammeln nach jedem erfolgreichen Überholmanöver, jeder Rundenbestzeit und jedem Sieg im Karriere-Modus Erfahrungspunkte und verbessern sich stetig. Die gewonnenen Fähigkeitspunkte verteilen Sie dann auf die neun Bereiche, wie beispielsweise Kondition oder Sicht. Fast wie in *World of Warcraft*. Und klar, dass Sie als Level-16-Fahrer keinen Level-18-

Helm tragen können und sich die Level-30-Handschuhe besonders positiv auf Ihr Fahrverhalten auswirken. Hört sich vielleicht merkwürdig an, bringt aber endlich mal frischen Wind ins mächtig angestaubte Genre.

MACH SIE ALLE!

Das Fahrverhalten der Computergegner ist wirklich außergewöhnlich. Kleben Sie nämlich einem Typen am Heck, machen Sie ihn damit nervös. Je hartnäckiger Sie an einem Vordermann hängen, desto anfälliger ist dieser für Fahrfehler. Tendiert seine Ausdauerleiste gegen Null, erleidet er den K.o. und gerät ins Straucheln. Durch hektische Lenkbewegungen können Sie zudem die gegnerischen Fahrer einschüchtern und sogar ins Kiesbett drängen. Aber Vorsicht: Ihnen kann das natürlich auch widerfahren! LUKASZ CISZEWSKI

SCAR

MINDESTENS:
1,5 GHz,
256 MByte RAM,
580 MByte HD,
Win98
SINNVOLL:
2 GHz,
512 MByte RAM

GENRE: Rennspiel
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: Milestone
VERTRIEB: Blackbean Games
INTERNET: www.milestone.it
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1-2 Spieler
Online-Modus, drei Spitscreen-
Spielmodi; 2 Spieler pro CD
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG 84%
GRAFIK
SOUND 84%
MEHRSPIELER 84%

EINZELSPIELER

80

GUT – Gelungene und schicke Rennsimulation mit ausgefallenen Ideen.



- 53 Autos
- 106 Strecken
- Gemeine KI-Gegner
- Cleveres Wettsystem
- Tag- und Nacht-Rennen
- 8 rivalisierende Teams

Wett- Geschichten

Streifen Sie mit Freunden in der Stadt und lassen Sie sich richtig brechen. Denn Juiced ist ein Spiel für echte Zucker. Neben rasanten Rennveranstaltungen freut sich das Wettbüro über Ihren Einsatz.



Mann, Alter! Im letzten Rennen hast du mich echt voll versagt. Aber ich mache dir ein Angebot! Nur du und ich. Mannersache. Wir treffen uns an der Rennstrecke. Der Gewinner bekommt die Karre von dem Verlierer. Alles klar? Aber logo! Bei solchen Unterfangen sind wir doch immer dabei. Also nichts wie hin. Der arme Kerl wird schon sehen, was er davon hat. Doch es kommt alles anders. Nach dem Startschuss bügelt der Heini wie von der Tarantel gestochen davon. Dabei haben wir ihn im letzten Lauf doch mehr als alt aussehen lassen. Vielleicht hätte man sich denken können, dass der Typ

auf seiner Hauspiste besser abgeht. Jetzt ist es zu spät. Bereits nach einer Runde ist der Bengel außer Sichtweite. In der krampfhaften Aufholjagd stellen wir uns zweimal quer und als wir durch das Ziel tuckern, schlabbert der Wicht schon sein Siegerbier. Na danke! Das denkt der Held sich auch, schnappt sich unsere Wagenschlüssel und verschwindet! Auf dem Fußmarsch nach Hause können wir uns überlegen, wie wir unsere Karriere retten. Mist!

UM DIE ECKE GEBRACHT

Haben Sie (noch) einen Opa? „Blöde Frage!“, denken Sie sich jetzt, aber Opas sind mehr als wichtig. Immer

wenn Sie die Konkurrenz mit einem fiesen Trick ins finanzielle Fiasko gekickt hat, stirbt einer Ihrer Opas und Sie bekommen 30.000 Dollar. Stopp! Lassen Sie das Arsen im Schrank! Dieser Trick funktioniert nur im Spiel. Genauer gesagt in Juiced. Nach einer Weile fragten wir uns, wie viele Opas der Spielcharakter eigentlich hat. Schließlich heißen wir keine Falle aus, was die Verwandtschaft auf Dauer doch arg dezimierte. Aber egal, Hauptsache die Kohle stimmt. Anfangs reicht das Bare lediglich für einen mittelmäßigen Flitzer in der untersten von insgesamt acht Rennklassen. Gut, die Gegner sind nicht allzu gewitzt, dafür

fällt die Belohnung auch nicht gerade üppig aus. Das größte Hindernis bei Juiced sind eh Sie selbst. Wer sich im Griff hat und Preisgelder sammelt, anstatt sie gleich wieder aufs Spiel zu setzen, kommt schnell voran. Aber das dürfte den meisten schwer fallen. Um Geld und Autos zu wetten macht eben einfach verdammt Spaß. Selbst wenn danach wieder ein Großvater ins Gras beißt ...

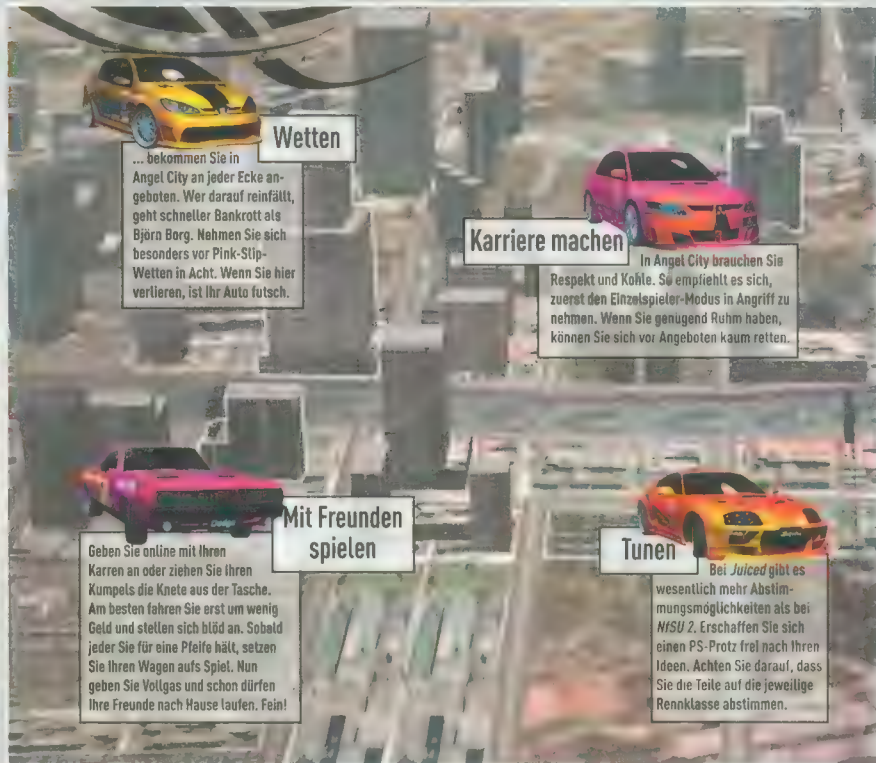
GUTE NACHT?

Im Gegensatz zu Genre-Kollegen wie *Need for Speed Underground 2* fahren Sie bei Juiced auch am helllichten Tag. Das lohnt sich, schließlich ist die virtuelle Stadt An-

So spielt sich Juiced

Als Neuling hat man es in Angel City nicht leicht. Kein Auto, keine Kontakte und keine Freunde. Wir zeigen Ihnen, worauf es bei *Juiced* ankommt.

Zu Beginn empfehlen wir Ihnen den Karriere-Modus. Fahren Sie in der niedrigsten Rennklasse und achten Sie darauf, neu verfügbare Autoteile sofort einzubauen. Auch wenn die Preisgelder einen nicht vom Hocker hauen – versuchen Sie nicht, Ihr Konto mit riskanten Wetten auf Vordermann zu bringen. Mit Geduld und Spucke kommt alles von allein! Sobald Sie stolzer Besitzer eines großen Fuhrparks sind, haben Sie die Möglichkeit, bei den Spekulationen abzuräumen. Auf geht's!



Wetten

... bekommen Sie in Angel City an jeder Ecke angeboten. Wer darauf reinfällt, geht schneller Bankrott als Björn Borg. Nehmen Sie sich besonders vor Pink-Slip-Wetten in Acht. Wenn Sie hier verlieren, ist Ihr Auto futsch.

Karriere machen

In Angel City brauchen Sie Respekt und Kohle. So empfiehlt es sich, zuerst den Einzelspieler-Modus in Angriff zu nehmen. Wenn Sie genügend Ruhm haben, können Sie sich vor Angeboten kaum retten.

Mit Freunden spielen

Geben Sie online mit Ihren Karren an oder ziehen Sie Ihren Kumpels die Knete aus der Tasche. Am besten fahren Sie erst um wenig Geld und stellen sich blöd an. Sobald jeder Sie für eine Pfeife hält, setzen Sie Ihren Wagen aufs Spiel. Nun geben Sie Vollgas und schon dürfen Ihre Freunde nach Hause laufen. Fein!

Tunen

Bei *Juiced* gibt es wesentlich mehr Abstimmungsmöglichkeiten als bei *NISU 2*. Erschaffen Sie sich einen PS-Protz frei nach Ihren Ideen. Achten Sie darauf, dass Sie die Teile auf die jeweilige Rennklasse abstimmen.

gel City eine echte Schönheit. Feine Spiegeleffekte verleihen den Wolkenkratzern ein edles Antlitz, während der gezielte Einsatz des Lens-Flare-Effekts (Lichtreflexionen und -brechungen in den Linsen eines Objektivs) für authentische Rennatmosphäre sorgt. Die tadellose Engine macht *Juiced* zu einem flotten Rennenerlebnis, denn nervige Ruckler und Grafik-Einbrüche gibt es nicht. Klasse!

WACH MIT DEN HENGST

Viel Zeit, um die Gegend zu bewundern, bleibt es nicht. Der linear ansteigende Schwierigkeitsgrad fordert von Anfang an volle Konzentration, ohne dabei zu stressen. In Sachen

PS geht es zunächst ziemlich gemäch zur Sache. Die Klasse acht reicht bis 199 Pferdestärken und ist damit die kleinste. Sauber! In der Prototypen-Reihe tummeln sich schon mal bis zu 900 Pferdchen unter der Haube. Aber bis Sie die erreichen, bleiben etliche Spielstunden und Nerven auf dem heißen Asphalt zurück. Sind Sie bereit?

TRICKS VOR EINEN

Wie im echten Leben gibt es bei *Juiced* viele Möglichkeiten, Knete zu scheffeln. Allerdings mit dem kleinen Unterschied, dass Sie beim Titel der Spieleschmiede aus Manchester für illegale Machenschaften nicht eingebunkert werden. Im Ge-

genteil: Mit geschickten Mauseheilen heimsen Sie nicht nur Geld, sondern auch den Respekt der anderen Rennställe ein. Und der Ruf ist in Angel City entscheidend für Ihren Erfolg. In der Fantasie-Metropole gibt es acht Rennställe. Mit den Anführern der Truppen kommunizieren Sie per Handy und erhalten Infos zu Sonderveranstaltungen und besonderen Wetten. Diese Boni lockern den ohnehin fluffigen Spielverlauf weiter auf. Damit Sie die Bosse ernst nehmen, brauchen Sie Erfolge. Wobei jeder Chef andere Leistungen honoriert. So imponieren T. K., dem Häuptling der Urban Maulerz, lediglich Rennergebnisse, während

sich der verwegene Carlos von geschickten Wetten beeindruckt zeigt. Wer während der Rennen einen heißen Reifen riskiert und spektakuläre Überholmanöver zum Besten gibt, bekommt ein paar Respektpunkte gratis. Aber Vorsicht! Wenn Sie anecken oder einen Gegner rammen, verlieren Sie etliche Zähler.

LAß EINEN KARREN

Bei der Flut von Rennspielen ist es schwierig, aus der Masse herauszustechen. Doch die Herren von Juice Games zeigen sich erfindend und liefern mit *Juiced* keinen weiteren schnöden *NIS*-Klon, sondern glänzen durch frische Ideen. Neben dem ausgeklü-

JUICED

VERGLEICH



PREIS/LEISTUNG

Klasse Wettsystem. Jede Menge Strecken und 53 Original-Autos.

Frei befahrbare Stadt. Kein Schadensmodell. Über 30 Wagen.

40 authentische Karren.
72 Veranstaltungen und 18
Boxenluder zum Sparpreis.

GRAFIK

Super Spiegel- und Lens-Flare-Effekte sorgen für eine plastische Umgebung.

Grandiose Lichtquellen brennen sich auf die Netzhaut. Aber nur nachts.

Schnörkellose aber stimmige Grafik mit klasse Engine.



ATMOSPHERE

90% Kasino-Flair auf der einen, Geschwindigkeitsgefühl auf der anderen Seite.

87% Verwegene Charaktere und zynische Zwischensequenzen sorgen für Stimmung.

71% Zweitklassige Boxenluder langweilen mit mäßigen Filmchen. Sonst gelungen.

SPIELSPASS

88% Super Süchtigmacher mit etlichen Möglichkeiten, an Kohle zu kommen.

85% Packendes Arcadespiel mit riesigem Umfang und jeder Menge Boni.

73% Stimmiges Rennvergnügen mit hoher Geschwindigkeit.

20%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Reson, ROT=Tyros

**512 MB
RAM**

[illegible]

1.100 MHz 256 MByte RAM, Celeron® P4 1.10 GHz	1.500 MHz 512 MByte RAM, Radeon 9600 XT	2.800 MHz 1.024 MByte RAM, Radeon 9800 GT
--	--	--

**1.024 M
RAM**

[illegible]

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mausekabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

**PC-ACTION-
ABONNENT**

ZOCKER-WEIBCHEN

**DURCH-
SCHNITTS-
SPIELER**

**LÖSUNGS-
BUCH-
KAUFER**
















GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHUHN-SPIELER

LEISTUNGSMERKMALE

Damit die illegale Heizerei nicht zur Scheinfahrt mutiert, benötigen Sie 2,2 GHz Prozessor-Power, eine Radeon 9800 Pro und 512 MByte RAM. Mit einer GeForce3/4 Ti-200/4200 läuft Juiced auch flüssig, da nur Shader 1.0 zum Einsatz kommen und nicht alle Details dargestellt werden. Besitzer einer GeForce FX 5700 Ultra/5900 XT sollten die Streckendetails und Reflexionen auf „niedrig“ herunterregeln.

PRO & CONTRA

-  Detailliertes Schadensmodell
-  Original-Autos
-  Cleveres Wettsystem
-  Pink-Slip-Option
-  Abwechslungsreiche
-  Veranstaltungen
-  Guter Soundtrack
-  LAN- und Internet-Partien
-  Tag- und Nacht-Rennen
-  Sinnvolle Tuning-Möglichkeiten
-  Äußerst nervenaufreibend
-  Durchtriebene Gegner
-  Sehr hoher Schwierigkeitsgrad
-  Immenser Frustrationsfaktor
-  Knackiger Preis

goltens Wettsystem fallen die taktischen Teamrennen auf. Hierfür benötigen Sie aber ein paar Mitstreiter. Je bekannter Sie sind, desto mehr Fahrer melden sich und wollen bei Ihnen einsteigen. Blöd nur, dass die Typen nicht einmal einen eigenen Wagen mitbringen, weshalb Sie einen geeigneten Fuhrpark benötigen. Haben Sie eine passende Truppe beisammen, melden Sie sich für einen Wettkampf gegen eine gegnerische Bande an. Während der Rennen genügt ein Tastendruck, um das Verhalten der Kollegen zu verändern. Die intelligenten Tastaturbelegung erlaubt es, die Taktik zu ändern, ohne den Rennverlauf zu stören. Für jeden Wettbewerb, bei denen die Computer-Freunde teilnehmen, erhalten sie Erfahrungspunkte. Deshalb lohnt es sich, die Burschen auch bei nicht allzu wichtigen Einzelrennen ins Cockpit zu setzen. Denn im späteren Spielverlauf brauchen Sie keine Frischlinge, sondern waschete Profs.

STEHST DU AUF SLIPS?

juiced macht aber nicht nur allein Spaß. Im Mehrspieler-Modus treten Sie gegen bis zu sechs menschliche Mitspieler via Lan oder Internet an. Verbleibende Startplätze dürfen Sie nicht mit Computer-Farern auffüllen. Neben dem Karriere-Modus bekannten Disziplinen Runden- und Streckenrennen haben Sie die prickelnde Möglichkeit, um Ihre Karren zu spielen. Gut, dass geht im Einzelspiel auch, gegen menschliche Gegner ist das aber um einiges spannender. Das Ganze nennt sich Pink-Slip, ist amerikanische Umgangssprache und bedeutet so viel wie Fahrzeugpapiere. Um die geht es nämlich. Wenn Sie im Netz einen Gegner mit einem besonders tollen Schitten finden, fordern Sie ihn heraus. Falls Sie verlieren, geht Ihre Kiste flöten. Ätschl! Besonders reizvoll: Im Netz ergaucherte PS-Monster lassen sich in der aktuellen Karriere verwenden. Aber passen Sie auf! Nur allzu schnell packt einen die Zockersucht und Ihr geliebter Fuhrpark wandert an irgendeinen Netz-Fuzzy. Sie hingegen dürfen von vorn anfangen. Das ist ärgerlich!


AUF DIE OHREN

Soundtechnisch hält *Juiced* das hohe Level. Gröhlige, authentische Motorengeräusche blasen dem Spieler genauso um die Lauscher wie fette

Hip-Hop-Beats und sagen-de Gitarren-Attacken. Unter den Interpreten befinden sich kaum Major-Bands, sondern jede Menge Szene-Combos. Korrekt!

RALPH WOLLNER

FAZIT

RALPH WOLLNER

Endlich mal was Neues. So intensiv wie bei *Juiced* kam das Zocker-Gefühl bislang selten über die Mattscheibe. Die Macher von *Need for Speed Underground 2* wollten eine ähnliche Szene-Atmosphäre schaffen, aber nun zeigt Juice Games im Nachhinein wie es geht. Ehrlich, müsste ich mich entscheiden, würde ich sofort *Juiced* wählen. Prickelnde Spielelemente, spannende Wetten, super Schadensmodell, sinnvolle Tuning-Möglichkeiten. Im Klartext: *Juiced* ist der beste Arcade-Racer, den es zur Zeit auf dem Markt gibt.

FAZIT

JOACHIM HESSE

In welchem Jahr tief *Pulp Fiction* an? Unser Textchef behauptete 1991, ich tippte 1994. Mein Gewinn: 5 Euro. Bei *Juiced* laufen meine Wetten hingegen wie das Leben von Kollege Wollner: Ich bekomme nichts auf die Reihe. Kaum parkt mal eine Benzinschleuder in meiner Garage, verliere ich sie auch schon gegen einen Computer-Klugscheißer. Meine dadurch auftretenden Aggressionen lindere ich, indem ich Pizzas auf die Namen von PC-Games-Redakteuren bestelle. Aber *Juiced* ist klasse. Neben *Burnout* auf Konsole mein Lieblingsrennspiel

JUICED

MINDESTENS: 933 MHz, 256 MByte RAM, 2,6 GByte HD, Win98
GENRE: Rennspiel
PREIS: Ca. € 50,-
ENTWICKLER: Juice Games
VERTEILER: THQ
INTERNET: www.thq.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: 30. Juni 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
Rundenrennen, Rennen von A nach B mit Pink-Slip-Option; 1 Sp./DVD
NETZWERK: 6 Spieler
INTERNET: 6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAPHIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

88

SEHR GUT – Herrliches Underground-Gebügel mit einigen frischen Spielideen.

»Der Bundeswehrkanda-
zieht große Kreise.«

Komm über die Runde!

Es sind Sie nicht Papis die Sekretärin, sondern spielen Sie immer mit DOMINATION: 1.000 Stunden, das sieht für ein Runden-Strategiespiel ausnahmsweise nicht aus wie Arsch und Frieden!

Definitiv ist *Domination: Phantom Renaissance* eines der bis dato rasantesten Rundenstrategie-Spiele. Wenn Sie etwa einem Panzer einen Befehl zuweisen, warten Sie nicht erst auf dessen Ausführung. Noch während sich der Tank seiner Aufgabe widmet, befehlen Sie auf Wunsch weitere Einheiten. Die „Spielregeln“ wurden dabei auf das Wesentliche beschränkt – es gibt keine hundert Attribute und endlose Statistiken. Auf einen Blick ist ersichtlich, wie weit eine Einheit ziehen kann, was Ihre Fähigkeiten sind und wie viele Treffer sie verkraftet. Die Bedienung ist ebenso unkompliziert. Bewegen Sie die Maus über ein

Objekt, ändert der Cursor sein Aussehen und damit auch seine Funktion. Klickt man mal daneben, hilft die „Rückgängig-Taste“ und dank der drei Schwierigkeitsstufen kommen Frauen, aber auch Profis auf ihre Kosten. Leicht zu kapieren, schwer zu meistern, nennt das der Hersteller. Irgendwo haben wir den Spruch schon mal gehört ...

HIER BRAUCHST DU ECHT ZEIT!

Sechs Einzelspieler-Modi stehen zur Wahl und rund 200 Stunden (kein Quatsch!) dauert es, wenn Sie alle durchspielen möchten. Es geht um den wieder entfalteten Konflikt zwischen der Union Freier Nationen (Gut) und der Phantom League (Böse). Die Geschichte,

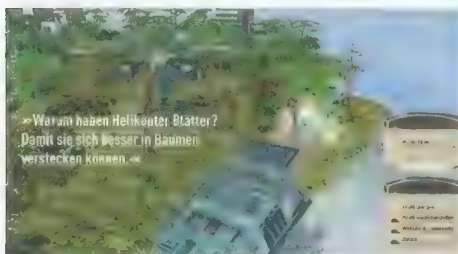
mittels eingeblendeter Kästchen und Sprachausgabe erzählt, prickelt nicht wirklich. Wer also richtig mitfeiern möchte, hat Pech. Dafür rockt der Mehrspieler-Modus. Entweder zu zweit an einem Rechner, im LAN oder online zeigt sich, wer wirklich strategisches Geschick hat. Im Internet sind sogar E-Mail-Spiel-ähnliche Gefechte möglich, in denen Sie nur einmal am Tag einen Zug durchführen. Die Züge der Kontrahenten werden dabei online gespeichert. So können Sie auf Wunsch auch 50 Schlachten gleichzeitig führen. Ein weiterer Bonus: Käufer des Spiels erhalten zusätzlich einen lebenslangen Gratis-Zugang zum Massiven Assault Netzwerk.

AHMET ISCITÜRK

FAZIT

AHMET
ISCITÜRK

Dass *Domination* trotz vereinfachter Spielmechanik mein übermenschliches Gehirn ordentlich beansprucht, freut mich. Vor allem die Einbindung geheimer Verbündeter und neutraler Städte ist ein cooler Zug. Gehört die Stadt da oben schon zum Feind? Welche Metropole wäre überhaupt strategisch gesehen ein nützlicher Verbündeter? Da quälmt die Birne. Schade ist, dass zwar tausend Spielmodi geboten sind, man die Story aber nur durch Gequatsche und kleine Textkästchen erzählt bekommt. Es ist eben nicht immer gut, wenn man sich nur auf das Wesentliche konzentriert.



DOMINATION

MINDESTENS: 750 MHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD
PREIS: Ca. € 35,-
ENTWICKLER: Wargaming.net
VERTRIEB: Dreamcatcher
INTERNET: www.domination-game.com
SINNVOLL: Win98, 1,5 GHz, 512 MByte RAM
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hotseat, Netzwerk, Online via www.wargaming.net; 1 Sp./CD
PC: 1-2 Spieler
NETZWERK: 2 Spieler
INTERNET: 2 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 88%
STEUERUNG 85%
GRAFIK 86%
SOUND 77%
MEHRSPIELER 84%

EINZELSPIELER

79

GUT – Vereint das Beste aus zwei Welten und ist vor allem online richtig geil.

Delta Force Xtreme

Es soll ja Menschen geben, die sich die DDR zurückwünschen. Und obwohl die meisten Dinge, die länger als fünf Jahre her sind, heute kein Schwein mehr interessieren, hat Novalogic seinen allerersten *Delta Force*-Titel in das zeitgemäße *Joint Operations Escalation* gekleidet. Einzelspieler stürzen sich in drei Kampagnen in 20 Missionen, die mit stetigen Geiselnbefreiungen und pausenlosen Schusswechseln sehr simpel und nicht wirklich geistreich gestrickt sind. Neben Umsetzungen klassischer *Delta Force*-Aufträge legte Novalogic dem *Xtreme*-Ableger ein paar komplett neue Missionen und einen riesigen Mehrspielerpart bei. Ganze sechs Mehrspieler-Modi stehen balerwütigen DF-Fans zur Verfügung. Neben den gängigen Capture-the-Flag-, Deathmatch- und King-of-the-Hill-

Varianten überzeugt der echt nette Kooperations-Modus. Im *Joint Operations*-Ambiente und dem Erweiterungspack *Escalation* knallen Sie sich durch optisch unspektakuläre, aber immer noch akzeptable Szenarien und düsen mit Jeeps und Motorrädern durch die Pampa. Die hakelige Steuerung nervt zwar zunächst, doch man gewöhnt sich schnell dran. LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Delta Force Xtreme ist für Einzelspieler genau das Gegenteil eines Innovations-Feuerwerks, kann aber den einen oder anderen Nostalgiker sicherlich vor den Monitor zerrn. Die Mehrspieler-Vielfalt überzeugt dagegen allerdings.



»Im Sommer langweilig: St. Moritz.«

DELTA FORCE XTREME

MINDESTENS:

1,2 GHz,
256 MByte RAM,
2 GByte HD,
Win98

SINNVOLL:

2,4 GHz,
512 MByte RAM

GENRE:

Ego-Shooter

PREIS:

Ca. € 25,-

ENTWICKLER:

Novalogic

VERTRIEB:

Electronic Arts

INTERNET:

www.novalogic.com

SPRACHE:

Englisch

USK-FREIGABE:

Ab 16 Jahren

TERMIN:

Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:

Team-Deathmatch, Koop, CTF,

Team-King of the Hill; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler

NETZWERK: 32 Spieler

INTERNET: 32 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG

STEUERUNG

GRAFIK

SOUND

MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

61

BEFRIEDIGEND – Ausgelagerter Einzelspielerpart, Mehrspieler macht's glücklich.

The Kings of the Dark Age

Ritter, Bauern, Wirtschaft und kriegerische Auseinandersetzungen – nein, die Rede ist nicht vom Arbeitskampf bei einem Schokoladenhersteller, sondern von *The Kings of the Dark Age*. Das rundenbasierte Strategiespiel im Mittelalter ist wie eine Frau. Es bringt Sie angesichts der Komplexität reichlich ins Schwitzen. Aber da stehen Sie doch drauf, oder? Sorgen Sie dafür, dass die Wirtschaft brummt, halten Sie Ihre Stiefelknechte im Zaum und scheffeln Sie Kohle, um eine große Streitmacht aufzubauen. Damit ziehen Sie durch 17 zeitintensive Missionen, die sich auf drei Kampagnen und 14 historische Schauplätze verteilen. Dürftig: Die Spielzeit verbringen Sie auf einer animierten 2D-Übersichtskarte, die sich weder zoomen noch drehen lässt. Hier ziehen Ihre Armeen in

Form von Spielfiguren durch die Lande, belagern fette Burgen und verdrängen feindliche Kämpfer. Kommt es zur Konfrontation, schaltet das Spiel in einen rudimentären Echtzeit-Modus, in dem große Schlachten sehr unübersichtlich ablaufen. Sound, Musik, Sprachausgabe fielen mager aus und auch Übersicht und Bedienung gewinnen keinen Blumentopf. MARC BREHME

FAZIT

MARC BREHME

Hardcore-Strategen, die eine Nacht mit ihrer Freundin gegen eine Partie *Lords of the Realm* tauschen würden, sind bestimmt auch von *The Kings of the Dark Age* begeistert – und lassen sich wohl nicht mal von der veralteten Präsentation abschrecken.



VIDEO

THE KINGS OF THE DARK AGE

MINDESTENS:

800 MHz,
800 MByte RAM,
128 MByte HD,
Win98

SINNVOLL:

2,6 GHz,
256 MByte RAM

GENRE:

Runden-Strategie

PREIS:

Ca. € 30,-

ENTWICKLER:

Cateia Games

VERTRIEB:

Zuxxez Entertainment

INTERNET:

www.cateia.com

SPRACHE:

Deutsch

USK-FREIGABE:

Ab 12 Jahren

TERMIN:

Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:

Deathmatch, Team Death-

match; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler

NETZWERK: 8 Spieler

INTERNET: 8 Spieler

PREIS/LEISTUNG

STEUERUNG

GRAFIK

SOUND

MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

62

BEFRIEDIGEND – Komplexe Runden-Strategie in historischem Grafikgewand.

Absolute Blue

Der Synthesizer-Sound klingt wie ein Ausflug in die späten 80er-Jahre. Das ist keine Schande: Einige Spiele und Demos entlockten den Rechenknechten bereits damals fantastische Melodien. Perfekt für ein Spiel wie *Absolute Blue*, das Sie in das Oldie-Genre 2D-Ballerspiel entführt. Um die Menschheit zu retten, gondeln Sie mit einem Raumgleiter durch vier Sektoren. Spätestens alle drei Levels erwartet Sie ein Bossgegner. Zwischendurch plätten Sie scharenweise Feinde und sammeln Bonuspunkte. Wer nicht zu viele Kugeln schluckt, baut durch Extras seinen Kreuzer zum Schlachtschiff mit Satelliten und allem Pipapo aus. Besitzen Sie die Frontdrohne, entladen Sie gar einen Riesenlaser, indem Sie den Feuerknopf gedrückt halten. Es hängt allein von Ihren Reaktionen ab, wie viel vom

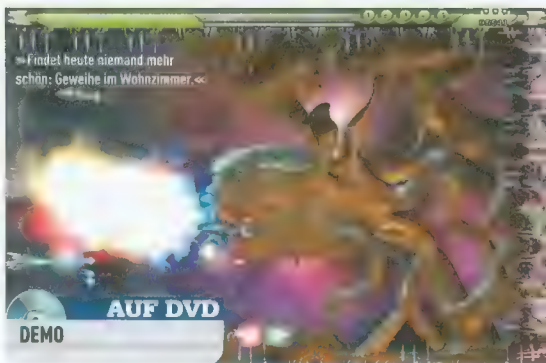
Spiel Sie zu Gesicht bekommen. Wären die Angriffswellen der Gegner besser ausgeklügelt und das Punktesystem peppiger, hätte *Absolute Blue* durchaus eine noch höhere Wertung ergattert. Momentan verkaufen die deutschen Entwickler das Spiel nur als Datei über das Internet. Eine verpackte Version soll demnächst über Dtp erscheinen.

JOACHIM HESSE

FAZIT

JOACHIM
HESSE

Ein feiner Shooter. Mit *Jets 'n' Guns* oder *Dovez* hält das Spiel nicht ganz mit. Auch die Punkte sind durch Speichersystem und Abschnitte, in denen Sie immer wieder ein Bonusleben ergattern können, sinnlos. Sein Geld ist es trotzdem wert.



ABSOLUTE BLUE

MINDESTENS: 500 MHz, 64 MByte RAM, 101 MByte HD, Win98
GENRE: Action
PREIS: Ca. € 15,-
ENTWICKLER: Intermediaware
VERTRIEB: Dtp
INTERNET: www.intermediaware.de
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM, schnelle 3D-Karte
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Nicht geprüft
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Einsam geht die Welt zu Grunde, Schade drum.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

GUT - Gelungener Raumschiff-Shooter mit Retroflair.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

72

Uplink

Ein Spiel, das wie eine abgespeckte Windows-Version aussieht und dessen Bedienung sich auch so „anfühlt“ soll Laune machen? Tut es. Bei *Uplink* hacken Sie sich für diverse Auftraggeber in fremde Rechnernetze und machen sich an den Daten zu schaffen. Gegen Bezahlung. Unter anderem klawen oder löschen Sie Dateien, verhelfen jemandem nachträglich zu einem Studienabschluss oder manipulieren Strafregister. Um die Schweinereien begehen zu können, kaufen Sie immer bessere Hard- und Software, beispielsweise flinkere Modems, mehr RAM, schnellere Prozessoren, Passwort-Knacker, Firewall-Deaktivierer, Decodierer. Die Cracker-Attacken selbst erfolgen unter Zeitdruck, was für Spannung sorgt. Wenn Ihr „Verfolgung-Aufspürer“ immer schneller piept, ist klar: Man sitzt Ihnen

im Nacken! Es gilt also stets, sich rechtzeitig auszuklinken und Spuren zu verwischen, mit einem Log-Löcher-Programm etwa. Das ist umso wichtiger, weil *Uplink* nur automatisch speichert, nämlich sobald Sie das Spiel verlassen. Sollten Sie beim Hacken erwischt werden, geht's ab in den Knast und Sie beginnen eine komplett neue Karriere. Frustgefahr! HARALD FRÄNKEL

FAZIT

HARALD
FRÄNKEL

Optisch macht *Uplink* nur ungleich mehr her als Angela Merkel. In Computersysteme eindringen verspricht dafür Spaß. Gut, auf Dauer wiederholen sich die Mechanismen. Für ein paar Stunden Spannung taugen Idee und Story aber.



UPLINK

MINDESTENS: 400 MHz, 64 MByte RAM, 38 MByte HD, Win98
GENRE: Donspiel
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Intraversion Software
VERTRIEB: S.A.D. GmbH
INTERNET: www.uplink.co.uk.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Hacker sind fürchterlich einsame Schweine.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

GUT - Spaß mit einfachsten Mitteln: Geduldige Tüftler und Schnelldenker freut's.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

71

Boxing Manager

Bei diesem Titel dürfen Sie getrost eine dicke Lippe riskieren. Schließlich steigt bei *Universal Boxing Manager* nicht Ihr virtuelles Ich in den Ring, sondern angeheuerte Prügelknaben. In einem auf das Nötigste reduzierten Managermenü regeln Sie die Finanzen, machen Kämpfe aus und sehen sich nach neuen Recken um. Das alles bedeutet nicht, dass der *Boxing Manager* schlecht ist. Ganz im Gegenteil. Das Spieldesign ist einfach, aber rund und ähnelt einem Knobelspiel. Im Ring haben Sie eine übersichtliche Tabelle, die Sie über den Zustand Ihres Kämpfers informiert. In einem weiteren Menü gibt es drei Fenster, mit denen Sie das Verhalten im Ring steuern. Das funktioniert einwandfrei und der Athlet setzt die Anweisungen auch sofort um. Zumindest versucht er es. Wie erwähnt,

schaut man bei den Kämpfen nur zu. Geschickterweise lässt sich die Rundenzeit so beschleunigen, dass der Kampf nicht zu lange dauert und die Übersicht dennoch erhalten bleibt. Nörgler bekommen allerdings bei der Grafik und beim Sound einen Brechreiz. Uns hat das durchdachte Spielchen auf jeden Fall gefallen. Box-Fans schlagen zu!

RALPH WOLLNER

FAZIT

RALPH WOLLNER

Keine Originalnamen, kein fetter Sound, nichts. Trotzdem finde ich das Spiel späßig. Sozusagen klein, aber fein. Das Programm umfasst übrigens gerade mal zehn Megabyte und würde damit wohl fast auf einem 64er Commodore laufen ... Antesten lohnt sich!



UNIVERSAL BOXING MANAGER

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 10 MByte HD, Win98
GENRE: Sportmanager
PREIS: Ca. € 10,-
ENTWICKLER: Winterwolves
VERTRIEB: Trend
INTERNET: www.winterwolves.com
SINNVOLE: 1 GHz, 256 MByte RAM
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

66

BEFRIEDIGEND – Bei dem Preis müssen Box-Fans einfach zuschlagen!

Deadhunt



Darauf hat die Welt gewartet. Allerdings zu lange, wenn man die kantigen Monster betrachtet, die Ihnen ans Leder wollen. *Deadhunt* ist das Bindeglied zwischen *Moorhuhn* und *Serious Sam*. In einer Arena rasen 40 Levels lang Zombies, Ritter und Spinnen von allen Seiten auf Sie zu. Und Sie ballern sich durch. Mit Runen-Extras laufen Sie schneller, erhöhen Ihre Schusskraft und so weiter. Adrenalin pur, aber viel zu schwer.

JO

Jungle Fever XXL



Das Gute vorweg: Jeder Computer-Analphabe schnallt nach Sekunden, wie dieses Spiel funktioniert. Wir wetten, dass es sogar Ihre Oma schafft, den einen Knopf zu drücken, den Sie benötigen, um zu springen oder zu schwimmen. Jetzt die schlechte Nachricht: So einfach alles ist, so schnell langweilt es auch. Mit Lianen über Abgründe hüpfen war schon vor 23 Jahren bei *Jungle Hunt* aufregender. Zumindest sieht *Mordillo's Jungle Fever XXL* nett aus.

JO

Soda Pipes



„Du scheinst ziemlich schlau zu sein ...“ Endlich ein Spiel, das Ihre Fähigkeiten erkennt und Sie trotzdem charmant belügt. Per Förderband tauchen Teile auf, mit denen Sie Rohre basteln. Durch diese fließt – warum auch immer – Limonade. Der Haken: Die Rohrstücke lassen sich nicht drehen, die Zeit ist knapp und der Raum eng. Wenn die Brause auf den Boden tropft, ist Schicht im Schacht. Drei Spielmodi runden die intelligente, aber simple Knobelei ab.

JO

Sea Wolves



Nach dem dritten Weltkrieg stehen die Kontinente unter Wasser. Lediglich ein paar Inselgruppen bieten Raum für die Überlebenden. Der Pirat Canoneater versucht nun, die Kontrolle an sich zu reißen. Deshalb gondeln Sie mit einem Kanonenboot los und schicken Freibeuter-Schiffe der Reihe nach auf den Meeresboden. Neben kleineren Schalterrätseln gibt es kaum Abwechslung. Trotzdem hat die Retro-Ballerei durchaus ihren Charme.

RW

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 52 MByte HD, Win 98
HERSTELLER: REL Games (www.deadhunt.com)
GENRE: Ego-Shooter
PREIS: Ca. € 16,-
PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER
56

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 10 MByte HD, Win 98
HERSTELLER: Phenomedia/Randommedia
GENRE: Action
PREIS: Ca. € 13,-
PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER
14%

MINDESTENS: 400 MHz, 64 MByte RAM, 21 MByte HD, Win 95
HERSTELLER: Athletic Design/Trend
GENRE: Denkspiel
PREIS: Ca. € 10,-
PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER
68

MINDESTENS: 300 MHz, 128 MByte RAM, 370 MByte HD, Win 98
HERSTELLER: Alawar/Rhodomedia
GENRE: Actionspiel
PREIS: Ca. € 19,-
PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER
58

BUDGET



Lecker Pausenboot

Die Flut der Vietnam-Spiele ist vorbei. Wer trotzdem zurück nach Asien will, freut sich über **CONFLICT VIETNAM** zum Sparpreis.

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Im Ego-Shooter-Genre kann man das Rad nicht neu erfinden. Trotzdem kann man ein abwechslungsreiches Dschungel-Abenteuer auf die Beine stellen, das die Zocker für rund 15 Stunden an den Monitor fesselt. Dies beweisen die Jungs von Pivotal mit **Conflict Vietnam**. Die Grafik mag – vielleicht aufgrund ihrer Konsolenherkunft – etwas unspektakulär ausschauen, aber weil das Missionsdesign stimmt, verzeihen wir diesen technischen Makel. Die Rollenspielelemente offenbaren ebenfalls so manchen Reiz.

Nachdem Golfkrieg und Zweiter Weltkrieg als Spielthemen etwas arg strapaziert wurden, entdeckten die Entwickler dieser Welt den Vietnam-Konflikt für sich. Auch Pivotal Games sind auf diesen Zug aufgesprungen und verfrachten in **Conflict Vietnam** den Spieler in die grüne Hölle von 1968. Sie ballern aus der Ego- oder Verfolger-Perspektive auf alles, was sich bewegt, und geben ihren drei Teamkollegen Befehle, wobei Letzteres so nervig auszuführen ist, dass man gern darauf verzichtet.

LAGERARBEIT

Sie beginnen als Frischling in einem US-Lager und quälen sich durch ein langweiliges und überaus zähes Tutorial.

Dabei lernen **Conflict Vietnam**-Neulinge allerdings die Grundlagen der Steuerung kennen und Veteranen machen sich mit neuen Funktionen vertraut. Sie dürfen sich mit jedem Ho, Chi und Minh unterhalten und ziehen auf diese Weise Nebenaufträge an Land. Interessante Neuerung oder Element, das schon in Rollenspielen nur noch nervt? Das entscheidet jeder für sich. Apropos Rollenspiel: Nach jeder Mission investieren Sie gewonnene Erfahrungspunkte in den Ausbau der Fähigkeiten Ihrer Truppe.

ARG BESCHRÄNKT

Sie entschärfen Fallen, preschen mit einem Panzer durch den Wald, beschützen ganze Dörfer, klemmen sich hinter

das MG eines Helikopters und haben ständig alle Hände voll zu tun. Zwar wirken Figuren und andere Objekte etwas grob und detailarm, dafür gibt es aber einige nette Grafikeffekte zu bestaunen. Das geht insgesamt in Ordnung.

LUKASZ CISZEWSKI

CONFLICT VIETNAM

MINDESTENS: 1 GHz,
128 MByte RAM,
1,5 GByte HD,
Win98 SE
TEST IN
AUSGABE: 12/04
GENRE: Action
PREIS: Ca. € 15,-
ENTWICKLER: Pivotal Games
VERTEIL: Ubisoft
INTERNET: www.conflict.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
Einsam und allein stehen
Sie im Grünen.
INTERNET: -

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

70

BEFRIEDIGEND – Ganz nette Ballerei in der grünen Hölle.

Top Spin



Vor *Top Spin* gab's über eineinhalb Jahre lang keine Tennisumsetzung für den PC. Woran lag das? Vielleicht am nach wie vor grandiosen *Virtua Tennis*, vor dem die Herren Programmierer im stillen Kämmerlein kapitulierten? Egal, Atari traute sich und versuchte mit *Top Spin* den Genreprimus vom Thron zu schubsen. Dafür hat sich die Kult-Spielschmiede Neuerungen einfallen lassen. Das ist riskant, schließlich zeichnen sich gute Tennistitel durch hohe Einstiegsfreundlichkeit und unkompliziertes, aber dennoch tiefgründiges Spielgeschehen aus.

EINEN FILZ, BITTE

Sie haben bei *Top Spin* etliche Möglichkeiten. Ganz Eilige schlüpfen in die Haut eines der 16 implementierten Tennistars und begeben sich direkt auf den Platz. Leute mit Sitzfleisch erstellen einen eigenen Charakter und dreschen sich durch Trainingseinheiten mit Minispielen, Sponsorenwettkämpfe und Turniere. Ziel ist es, mit dem Schützling die Spitze der Weltrangliste zu er-

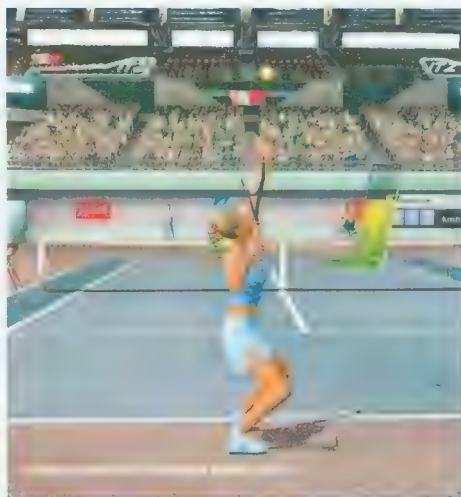
klimmen. Auf dem Court erweist sich die Schlägerei als durchweg dynamisches Tennisspiel mit prima Steuerung und zusätzlichen Kniffen, wie etwa dem Risikoschlag. Betätigen Sie eine entsprechende Taste, erscheint ein Balken mit einer beweglichen Anzeige. Schaffen Sie es, bis zur Ballberührung die Markierung in die Mitte des Balkens zu bekommen, lässt Ihr Spieler einen mächtigen Gewinnschlag los. Die Trägheit der Athleten fühlt sich realistisch an, auch wenn etwas zu abrupte Richtungswechsel möglich sind.

LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Segas *Virtua Tennis* hatte die Messlatte für alle kommenden Titel des weißen Sports sehr hoch gesetzt – *Top Spin* meisterte diese Hürde knapp und überzeugt durch eine exzellente Ballphysik und eine feine, detaillierte Grafik.



TOP SPIN

MINDESTENS:

1 GHz,
256 MByte RAM,
1,4 GByte HD,
Win98

TESTS IN

AUSGABE:
12/04

GENRE:

PREIS:

ENTWICKLER:

VERTEILB:

INTERNET:

SPRACHE:

USK-FREIGABE:

TERMIN:

Sportspiel
Ca. € 15,-
PAM Development
Atari
www.atari.de
Deutsch
Ohne Altersbeschränkung
Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Einzel- und Doppelspiel;
4 Spieler pro CD

PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

85%
86%
81%
81%
85%

EINZELSPIELER

83

SEHR GUT – Besseres PC-Tennis suchen Sie derzeit vergebens.

PC ACTION
BURN'S
RALLY



DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN
Asheron's Call: Throne of Destiny	Rollenspiel	Codemasters	69%	€ 30,-	4/00
Asheron's Call 2: Legions	Rollenspiel	Codemasters	83%	€ 30,-	2/03
Chrome Gold Edition	Action	Koch Media	81%	€ 20,-	10/03
Conflict Vietnam	Action	Ubisoft	70%	€ 15,-	12/04
IL 2 – Pacific Fighters	Simulation	Ubisoft	78%	€ 15,-	1/05
Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	74%	€ 15,-	10/04
Spellforce	Strategie	Koch Media	88%	€ 10,-	1/04
Sport-Pack (Tony Hawk's Pro Skater 4, Kelly Slater's Pro Surfer & Wakeboarding Unleashed)	Sportspiel	Activision	80%	€ 20,-	7/05
Top Spin	Sportspiel	Atari	83%	€ 15,-	12/04
World Championship Snooker 2004	Sportspiel	Atari	80%	€ 30,-	9/04

SEITEN SPRUNG



Fauliger Zauber!

So, so ... **DOOM 3** ist also ein alter Hut? Wenn Sie sich da mal nicht täuschen. Die Xbox-Fassung erlaubt nämlich, den Schocker mit zwei Spielern gleichzeitig durchzuspielen.

Xbox | Wir sind sauer! Jetzt offenbart sich endlich, was id Software den PC-Spielern vorenthält: den kooperativen Mehrspieler-Modus. Sich vor Angst in die Hosen zu machen, mag allein unterhaltsam sein – zu zweit ist es eine Mördergaudi. Wer seine Xbox mit der eines Freundes verlinkt oder sich in „Xbox live“ einwählt, den erwarten mehr und zähere Monster. Natürlich auch ein paar Extras. Die Koop-Variante enthält aber nicht alle 40 Levels, sondern nur die Hälfte. Sie brauchen sich also nicht tot zu ärgern und immerhin ist am PC ja

auch gerade das neue Add-on *Resurrection of Evil* erschienen, in dem Ihnen Dr. Betrüger noch mal einheizt. Die Unterschiede zur PC-Fassung halten sich bis auf besagten Koop-Modus in Grenzen. Kleine Änderungen im Leveldesign, weniger Spezialeffekte – das war es. Das ist bei der aufwendigen Grafik durchaus ein Kompliment für die Microsoft-Konsole. Auch am Fernseher sehen die Zombies richtig schön eklig aus, wenn sie sich aus den Schatten schälen. Die Collector's Edition inklusive der Vorgänger erscheint übrigens nicht in Deutschland.

JOACHIM HESSE



WERTUNG:

Eine gute Party!

Ihre neunmalklugen Teamkameraden lassen Sie in **JADE EMPIRE** einfach nach Ihrer Pfeife tanzen. Auch sonst wartet ein Rollenspiel der Extraklasse.



Xbox | *Jade Empire* ist in einem fernöstlichen Fantasy-Setting angesiedelt, bietet ein actionreiches Echtzeit-Kampfsystem und fesselt mit einer Geschichte, die immer wieder überrascht. Gerade zum Ende geben sich die Wendungen die Klinke in die Hand. Klar, eine Story hat keine Hände, aber Sie wissen schon, was wir meinen. Sie beginnen als Schüler einer legendären Kampfsport-Schule, die von fiesem Säcken überfallen wird. Die Schweine entführen Ihren Meister und planen Schreckliches. Also machen Sie sich auf die Reise, um den alten Sack zu befreien. Dabei reisen Sie in der Verfolger-Perspektive durch die detaillierte

Welt des Jade-Imperiums. Zwischen-durch wird auch in klassischer 2D-Vertikal-Shooter-Manier auf feindliche Kampf-Flotten geballert. Geill! Noch geiler ist, dass Sie wie in *KotOR* richtig fließ sein dürfen, was sich entscheidend auf den Spielverlauf auswirkt. Grafisch ist *Jade Empire* auch wundervoll, zumindest für Konsolen-Verhältnisse. Lediglich die häufigen Ladezeiten nerven! AHMET ISCIÖRK



WERTUNG:

HERAUSRAGEND

Roboterliebe

Menschen mit der Seele eines Roboters kennen wir zur Genüge. Doch das neue Actionspiel **ASTRO BOY: OMEGA FACTOR** dreht den Spieß um.



Game Boy Advance | Am Ende des Lebenszyklus einer Konsole erscheinen die besten Spiele. Demzufolge ist der Game Boy Advance nun echt am Ende. Denn **Astro Boy** spielt sich fantastisch: Sie ballern, hüpfen und düsen herum, bis die kleine Kiste in Ihren Händen zu explodieren droht. Der Roboterjunge Astro Boy wächst schnell ans Herz. Nicht nur, weil er eine Maschine mit echten Gefühlen ist. Auch weil er dicke Waffen auf Knopfdruck für Sie sprechen lässt. Während Kanonenfutter die sieben Hauptlevels bevölkert, sollten Sie für die Bossgegner ordentliche

Taktiken ausknobeln. Wer die Bonusebenen und das echte Ende freispielen will, muss sich anstrengen. Mit Speicherbatterie und deutschen Texten ist das Modul bestens ausgestattet und bekommt unsere Kaufempfehlung. Nur Vorsicht: Nicht mit dem trantütigen Namensvetter für Playstation 2 verwechseln! **JOACHIM HESSE**

	ASTRO BOY: OMEGA FACTOR
	HERSTELLER: Hitmaker/Treasure/THQ
	INFO: www.thq.de
WERTUNG: HERAUSGABEN	

Alles für die Katz!

Alles andere als Murks ist das Abenteuerspiel **LEGEND OF KAY**. Im Gegenteil. Ihnen liegt als junger Abenteuerkater die ganze Welt zu Füßen.



Playstation 2 | Die Welt ist schlecht. Das wissen wir nicht erst, seit Bayern München zum ersten Mal deutscher Meister wurde. Gorillas und Ratten beherrschen Ihre Heimatinsel, Ihr Kampfkunstmeister ist den Freuden des Brennesselweins erlegen und Sie haben einen Kater. Der heißt Kay und mit ihm sollen Sie die Geschehnisse des Landes in bessere Bahnen lenken. Kinder gewöhnen sich wohl schneller als Erwachsene an die knuffigen Tiercharaktere. Kantige Bäume und die Asia-Fahrradmusik beschleunigen diesen Prozess ebenfalls nicht. Doch

die guten deutschen Sprecher, rasante Sprung- und Prügelorgien sowie der Wille, mehr von der Story zu erfahren, machen das größtenteils wett. Auf jeden Fall liefert das Teil den Beweis, dass schöne Spiele nicht nur aus Japan oder Amerika, sondern auch aus Hessen kommen können. Weiter so! **JOACHIM HESSE**

	LEGEND OF KAY
	HERSTELLER: Neon Studios/Jowood
	INFO: www.legendofkay.de
WERTUNG: 	

RACING GEARS ADVANCE



GBA | Drängt Sie eine Corvette von der Straße, zahlen Sie es dem Trottel einfach in der nächsten Runde heim: Bessere Reifen kaufen, eine nette kleine Extrawaffe und schon wendet sich das Blatt! Mit 25 Strucken ist das Rennspiel sehr umfangreich. Ab und zu mangelt es zwar an Übersicht, doch das stört kaum. Der Vierspieler-Modus ist bestimmt gelungen, doch wer besitzt schon vier Module des Spiels? Wir jedenfalls nicht. **(JO)**

HERSTELLER: Orbital Media/ZOO Digital Publishing	WERTUNG:
INFO: www.orbitalmedia.com/rqa	

PSIKYO SHOOTING COLLECTION VOL. 3



PS2 | Sellen zocken sich Spielhalenumsetzungen so perfekt wie diese. Seit dem Jahr 2000 erwärmt 2D-Shooter **Dragon Blaze** die Herzen der Fans. Auf einem Drachen reiten Sie durch die schönsten Schussformationen der Shooter-Geschichte. Nach Wahl auch mit einem Freund. Nur als Füllmaterial in der Sammlung dient **Balerspiel Sol Divide**. Japan-Importeure fackeln nicht lange und bestellen! **(JO)**

HERSTELLER: X-nauls/Psykyo/Taito	WERTUNG:
INFO: www.taito.co.jp/d3/cp/pskyo3/index.html	

WORMS WORLD PARTY



N-Gage | Wer Worms nicht mag, hasst vermutlich auch Sex. Mit Kampf-würmern und einem Riesenarsenal Fantasiewaffen beharken sich bis zu vier Spieler. Für Einzelgänger gibt es ebenfalls genug Missionen und Zusatz-Modi für die nächsten 100 Jahre. Der kleine Bildausschnitt erschwert allerdings das Zielen: Ein Problem, mit dem der Computergegner nicht zu kämpfen hat. Das drückt den an sich überragenden Spielspaß. **(JO)**

HERSTELLER: Paragon 5/Team 17/THQ Wireless	WERTUNG:
INFO: www.n-gage.com/worms	

TRIZEAL



DC | Schnörkellos, solide und etwas altemodisch: Das ist **Trizeal**. Se-gas Dreamcast-Konsole besitzt dank stetem 2D-Shooter-Nachschub aus Japan noch immer die Existenzberechtigung. In sechs Levels machen Ihnen Horden von Gegnern das Leben schwer. Wer den arg klein geratenen Bildausschnitt vergrößern möchte, darf den Fernseher auf die Seite kippen. Kein ganz leichtes Spiel, aber empfehlenswert. **(JO)**

HERSTELLER: Triangle Service	WERTUNG:
INFO: www.triangleservice.co.jp	

SPIELER FÜR RUM



Ein Grund zum Feuern!

Nur, Gordon Freeman findet keine Ruhe: Im Add-on *Return of the Resistance* haben die nicht viel Zeit und ballern sich durch eine von Combine besetzte Stadt aus *Half-Life 2*, um einen riesigen Leuchtkegel zu machen. Der Schuss!

Die Zitadelle ist zerstört, das Böse besiegt. Oder doch nicht? Das Ende von *Half-Life 2* lässt viele Fragen offen. Sie haben keinen Bock, bis zum Herbst auf das offizielle Add-on *Aftermath* zu warten? Dann legen wir Ihnen den Einzelspieler-Mod *Return of the Resistance* ans Herz, in dem Sie ebenfalls als Gordon Freeman unterwegs sind. Natürlich haben Sie darin wie jeder Proktologe mal wieder fett die Arschkarte gezogen. In der Stadt wimmelt es nur so von Combine-Soldaten, Zombies und anderem Gekröse, das Ihnen ans Leder will.

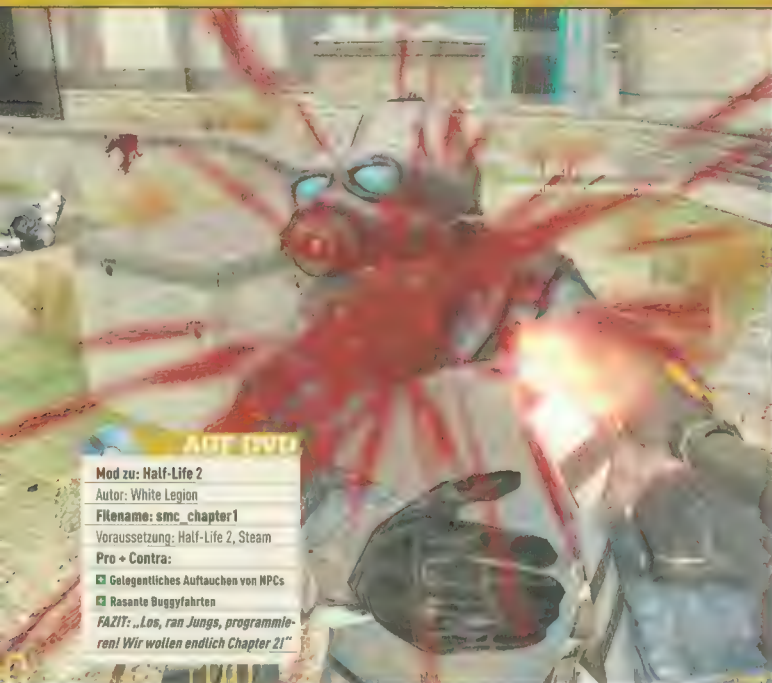
Da hilft nur eins: Brechstange, Handgranaten und Bleispritze auspacken und immer feste drauf. Schließlich helfen Sie der Rebellion – und die hat es schwer in diesen Tagen.

Die Combine haben tief in die Trickkiste gegriffen und sich eine neue Superwaffe besorgt. Ob Sie das Ding auf George W. Bushs Altlasten-Schrottplatz gefunden haben, ist uns nicht bekannt. Dafür wissen wir aber ganz sicher, dass die bösen Buben nicht den amerikanischen Regierungschef auf den Mond, sondern einen

Satelliten ins All geschossen haben. Ob das wirklich das geringere Übel ist? Entscheiden Sie selbst! Jedenfalls brutzelt die SDI-ähnliche Waffe aus dem Weltraum die Rebellen wie Grillmaxe-Würstchen, wenn Sie nicht endlich etwas dagegen unternehmen. Glück im Unglück haben Sie aber wenigstens. Der Satellit schwirrt zwar schon herum, ist aber noch nicht einsatzfähig. Also haben Sie Zeit, das Ding zu deaktivieren, bevor die Hölle auf Erden losbricht. Und jetzt kommen Sie endlich in die Gänge, Mann, sonst klappt das nie!

Schnallen Sie den Munitionsgürtel um und entkommen Sie aus der Stadt, um die fliegende Superwaffe in einen Schrotthaufen zu verwandeln. Dass Sie bei den vermummten Polizisten der Gegenseite nicht besonders beliebt sind, ist seit Ihrem Auftritt im Hauptspiel *Half-Life 2* kein Geheimnis. Irgendwie haben es auch in *Return of the Resistance* alle auf Sie abgesehen. Wirklich alle? Na gut, fast alle! Hin und wieder treffen Sie auf Rebellen, die Seite an Seite mit Ihnen kämpfen, Ihnen Hinweise ge-





Mod zu: Half-Life 2

Autor: White Legion

Filename: smc_chapter1

Voraussetzung: Half-Life 2, Steam

Pro + Contra:

Gelegentliches Auftauchen von NPCs

Rasante Buggyfahrten

FAZIT: „Los, ran Jungs, programmieren! Wir wollen endlich Chapter 2!“

ben oder Sie auch einfach nur zulauern. Sperren Sie dann gefälligst die Radartüten auf, schließlich brauchen Sie jede Hilfe, die Sie bekommen können. Meist sind Sie zu Fuß unterwegs, schleichen durch verlassene Straßen, kraxeln über Zäune, kriechen durch Tunnel und spähen mit der Taschenlampe in stockdunkle Abbruchhäuser.

LETZT KOMMT DII

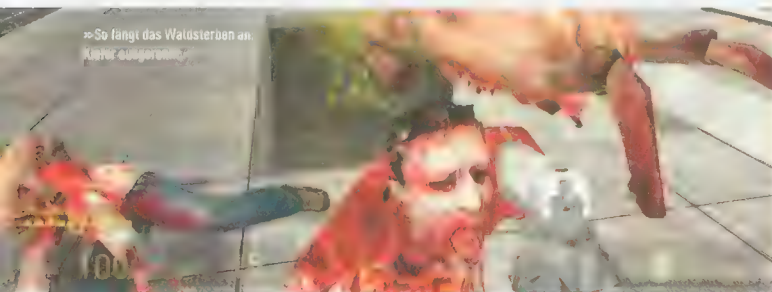
Später heizen Sie auch mit dem Buggy durch die Gegend. Besonders spaßig ist das, wenn Sie unter Dauerfeuer eine enge Gasse entlang-

brettern und dabei im Slalom ausgebrannten Fahrzeugwracks ausweichen – ohne vom gegnerischen Sperrfeuer zerlöchert zu werden. Wer das ohne Rempler meistert, darf sich mit dem Gutschein für das nächste ADAC-Fahrsicherheitstraining genüsslich eine fette Davidoff-Zigarre anzünden! Aber nicht einpennen dabei! Das ist anscheinend den Zombies passiert, die Ihnen in düsteren Abbruchhäusern brennend und schreiend entgegentorkeln wie Harald Juhnke zu seinen besten Zeiten. Ab und an zücken Sie Ihren Manipula-

tor und zerren einen Stecker aus der Dose. Nein, wir reden nicht von einem Vater, der seiner 17-jährigen Tochter die Kerle vom Hals hält, sondern von schnödem Strom. Kapfen Sie den, fallen Kraftfelder aus und machen den Weg frei. Typisch *Half-Life 2* eben. Wir freuen uns beim Zocken über die schaurig-schöne Atmosphäre und fiebern schon jetzt *Return of the Resistance: Chapter 2* entgegen, das in der Entwicklung ist. Insgesamt sollen mindestens drei Kapitel erscheinen. Wir sind gespannt!

MARC BREHME

Info: www.sourcemapscollective.com



»So langt das Waldsterben an. Kriech weiter.«

INHALT

BATTLEFIELD VIETNAM

Point of Existence Seite 127

CALL OF DUTY

German Front Seite 126

DOOM 3

Map-Pack Seite 125

FAR CRY

Tacto Seite 126

HALF-LIFE

Firearms Seite 124

HALF-LIFE 2

Plan of Attack Seite 124

Return of the Resistance Seite 122

MAX PAYNE 2

Chronicles Seite 125

WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

36 offizielle Bonus-Maps Seite 126

GEN IUS NETO

Genius Netto ist ein Online-Dienst, der es ermöglicht, die eigene Website zu optimieren. Der Dienst bietet eine Vielzahl von Tools und Funktionen, die die Suchmaschinenoptimierung (SEO) erleichtern. Dazu gehören unter anderem die Analyse der Website-Struktur, die Identifizierung von technischen Fehlern und die Optimierung der Ladezeiten. Genius Netto ist für kleine und mittelgroße Unternehmen geeignet, die ihre Online-Präsenz verbessern möchten.

WAS WILST DU?

Was willst du? Das ist eine Frage, die sich jeder stellen sollte. Die Antwort darauf hängt von vielen Faktoren ab, wie zum Beispiel von den eigenen Interessen, Fähigkeiten und Werten. Es ist wichtig, sich Zeit zu nehmen, um diese Frage zu reflektieren und eine klare Antwort zu finden. Dies kann helfen, die eigenen Ziele und Träume zu definieren und die Schritte zu planen, die notwendig sind, um sie zu erreichen.

Erfahrungsbericht

Wir haben es selbst getestet! Die Rollenspiel-Elemente im neuen **HL2-Mod Plan of Attack** sind große Klasse.



Half-Life 2 | Nordkorea und der Iran hantieren mit Atomwaffen und die Weltpolizei USA eilt wieder mal ungefragt den Vereinten Nationen zu Hilfe. Später mischen Russland und China mit und plötzlich attackieren feindliche Invasionstruppen zur Abwechslung mal das Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Aber nicht ohne Gegenwehr! Selbst Zivilisten greifen zu den Waffen, um ihr Heimatland zu verteidigen. Irgendwie befremdlich, dass die Story von *Plan of Attack* gar nicht so unrealistisch klingt, oder? Nicht nur die Geschichte, auch das Spielprinzip sorgt für frischen Wind. Es gibt zwei Teams und jeweils maximal vier Spielerklassen. Im Spielverlauf gewinnen Ihre Ballermannänner nun an Erfahrung. Erfüllen Sie Aufgaben wie das Halten von Stellungen, gibt es Punkte und Kohle für neue Ausrüstung. Cool! AHMET ISCITURK/MARC BREHME

Info: www.planofattackgame.com

AUF DVD

Mod zu: Half-Life 2

Autor: PDA-Team

Filename: *Plan of Attack Beta 1*

Voraussetzung: Half-Life 2, Steam

Pro + Contra:

- ☑ Erfahrungssystem
- ☑ Coole Waffen

FAZIT: „Eine der ersten richtig coolen Total Conversions!“

Schwer bin ich

Counter-Strike mit einer Prise Realismus und vielen dicken Wummen: Das ist der **HL2-Mod Firearms**.



Half-Life | Die *Half-Life*-Gemeinde jubelt und wir jubeln mit! Endlich ist die Version 3 des Mehrspieler-Mods *Firearms* erschienen. Als eine der ersten Modifikationen für *Half-Life* setzte sie den Fokus auf realistische Waffen und deren Auswirkungen. Wie die russische Mafia wählen auch Sie in *Firearms* aus mittlerweile mehr als 30 internationalen Bleispritzen und einer Hand voll Granatentypen. Eine Sprintfunktion erlaubt es, kurze Strecken herumzuflitzen, damit Sniper Ihnen nicht hinterrücks in den Allerwertesten ballern wie ein Arzt dem Baby bei der ersten Impfung. Ebenfalls beachtlich: Mittels Skill-System verbessern Sie die Fähigkeiten Ihrer Soldaten und steigen in Rängen auf. MARC BREHME

Info: www.firearmmod.de

AUF DVD

Mod zu: Half-Life

Autor: FA Team

Filename: *firearms_v30_full*

Voraussetzung: Half-Life

Pro + Contra:

- ☑ Super Waffen-Skins
- ☑ Schicke Karten

FAZIT: „Realistisch und damit auch knackig schwer.“

WOW! VIP-TRIP, HURRA!

www.gamedynite.de
gamedynite

„Wenn ich einmal Gamemaster wäre ...“ Geben Sie es zu! Zumindest der Rollenspieler in Ihnen hatte schon Allmachtsphantasien! Gemeinsam mit Gamedynite zeigen wir Ihnen, was ein *World of Warcraft*-Gamemaster beim Entwickler wirklich um die Ohren hat.

Beantworten Sie die Gewinnspiel-Frage und gewinnen Sie einen VIP-Trip nach Paris. Dort besuchen Sie die europäische Zentrale der *WoW*-Schmiede Blizzard und haben außerdem die Möglichkeit, die geheimnisvollen Katakomben der Traumstadt Paris zu besichtigen.

Jeder Teilnehmer hat die Chance, zu gewinnen. Verteilen Sie sich auf die Gewinnchancen.

1. Gewinn: 1000 €
2. Gewinn: 500 €
3. Gewinn: 250 €
4. Gewinn: 100 €
5. Gewinn: 50 €
6. Gewinn: 25 €
7. Gewinn: 10 €
8. Gewinn: 5 €
9. Gewinn: 2 €
10. Gewinn: 1 €

Bei PC ACTION darf jeder nur einmal teilnehmen. Allerdings bietet unser Partner Gamedynite noch eine zweite Möglichkeit, das Glück zu zwingen. So haben Sie also die doppelte Gewinnchance. Details? Surfen Sie zu www.gdynite.de!

Hauen Sie doch ab!

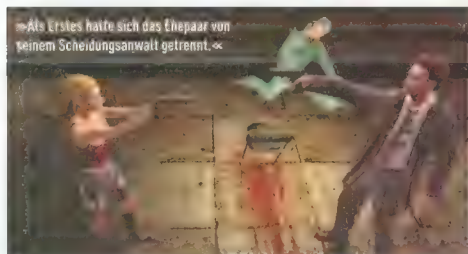
1. und 2. Preis:
Je ein Flug mit Air France nach Paris. Dort übernachten Sie zwei Nächte in einem gemütlichen Bed & Breakfast. Höhepunkt des Aufenthalts ist der Besuch bei Blizzard, wo Ihnen das deutsche Community-Team Rede und Antwort steht. Weitere fünf Leser gewinnen je ein *World of Warcraft*-Set mit Actionfigur, T-Shirt, Poppaufsteller und Mauspad.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnseite 30. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTE! MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



Max – der Schuft, der Frauen provoziert!

Wieder hat **Max Payne** Probleme mit der Damenwelt. Im Mod **Chronicles** soll er die Entführung einer rassigen Schönheit aufklären. Inklusive fetter Action, neuen Schießprügeln, Molotowcocktails & coolem Zeitlupen-Modus!



Max Payne 2 | Heureka, er ist zurück! Wenn die Veröffentlichung dieses Einzelspieler-Mods von **Max Payne 2** kein Grund ist, den wortkargen Bullen wieder auf die Festplatte zu schaukeln, was dann? **Chronicles** schließt die Lücke zwischen den beiden **Max Payne**-Spielen. Unser Ledermantelträger hat die Bundesdrogenpolizei DEA verlassen, verdient seine Brötchen nun beim New York Police Department und soll einen Entführungsfall aufklären. Logisch, dass es nicht lange dauert, bis Payne seine üblichen Ermittlungsmethoden zum Einsatz bringt. Während

Sie sich durch drei neue Kapitel ballern, beeindrucken Sie Gegner mit Molotowcocktails und neuen Wummen und lauschen dabei brandheißer Mucke. Natürlich fehlt der obercoole Zeitlupen-Modus in **Chronicles** nicht! Im **Matrix**-Stil pfeifen Ihnen dabei die Kugeln um die Ohren und Sie vollführen ebenso gewagte Sprünge wie der Dow-Jones-Index. Am Ende schlägt es auch noch 13! Ebenso viele neue Bonuskapitel, die nicht in die Geschichte eingebunden sind, gibt es nämlich obendrauf! Klasse! **MARC BREHME**
Info: <http://resine.bardet.club.fr/Pages/MPCPro.html>



Mod zu: Max Payne 2

Autor: Corwin

Filename: **MPCChronicles**

Voraussetzung: **Max Payne 2**

Pro + Contra:

■ Neue coole Waffen

■ Fette Actionsequenzen

FAZIT: „Dicker Einzelspieler-Mod, der um Nachschlag bettelt.“

Knall den Teufel an die Wand!

Wir lieben die Jungs von **Doom3maps.org**. Dies beruht wohl auf Gegenseitigkeit. Denn wie in jedem Monat präsentieren wir an dieser Stelle ein dickes **Doom 3** für alle lichtscheuen Zombiejäger.



Doom 3 | Im Internet finden sich gute Einzelspieler-Modifikationen für **Doom 3** so selten wie Gehirnzellen in den Köpfen von republikanischen US-Politikern. Aber zum Glück gibt es fleißige Kartenmacher wie Johannes „StY13“ Kemper. Dieser konfrontiert die Zockergemeinschaft in seinem Abenteuer „Facinghell“ mit gewohnt gruseligem Ambiente, gelungenem Missionsdesign und massig Hollenkreaturen. Doch dies ist nicht das Einzige, was unser Zulieferer **Doom3maps.org** für Sie zusammengestellt hat. Ferner finden Sie auf

unserer DVD zwei Neuauflagen legendärer Shooter-Karten. Zum einen die Portierung der **Quake**-Map **Q3DM6**, die jedem Deathmatch-Fan ein Begriff sein sollte. Zum anderen erfreuen sich **Counter-Strike**-Enthusiasten an **Dust**, der wohl populärsten **CS**-Karte überhaupt. Als „**Dead Dust**“ erblickt das Wüstenszenario das Licht der **Doom 3**-Engine und weiß voll zu überzeugen. Zu guter Letzt gibt es die Deathmatch-Karte „**Maya**“, die Sie in antike Ruinen treibt. Bitte schön!

LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.doom3maps.org



Mods & Maps zu: Doom 3

Autor: Diverse

Filename: **doom3maps.org**

Voraussetzung: **Doom 3**

Pro + Contra:

■ Tolle Einzelspieler-Kampagne

■ Gelungene Kartenportierungen

FAZIT: „Ihr monatlicher Karteneinlauf für lau!“

LIES MICH!

OBLIVION

Operation Flashpoint
Die Entwickler von *Oblivion* teilen zurzeit an der Version 1.1 ihres *Operation Flashpoint*-Mods. Der erste Abschnitt (14 von geplanten 100 Levels) ist bereits spielbar. Zocken Sie abwechslungsreiche Missionen, auf denen es mächtig rumst! Mit einem Leistungs-Update soll *Oblivion* auch auf lahmen Gurken unter 1,5 Gigahertz akzeptabel laufen. (MB)

Info: <http://efo-oblivion.de>

»Steht auf Mollige: Woike Hegenbarts.«

WIZARDS' ISLANDS

Morrowind | Sie haben *The Elder Scrolls 3: Morrowind* zum wiederholten Mal durchgezockt, aber es dürstet Sie noch immer nach mehr Rollenspielkost? Dann installieren Sie doch den Mod *Wizards' Islands*. Im ersten Teil erforscht Ihr Held eine geheimnisvolle, riesige Insel. Neue Kreaturen, eigens komponierte Musikstücke, neue Zaubersprüche und eine spannende Geschichte zeigen, wie viel Mühe sich die Entwickler gegeben haben. *Wizards' Islands* verbreitet mit 20 bis 30 Stunden immensen Spielspaß. (AB)

Info: www.wizards-islands.com

ET: FORTRESS V1.3

Wolfenstein: Enemy Territory | Von dem Mod *Enemy Territory: Fortress* ist kürzlich die Version 1.3 erschienen. Die Entwickler merzten kleine Bugs aus und spendieren drei brandneue Karten. Die Aktualisierung schlägt mit 48 Megabyte zu Buche, für die Vollversion 1.3 investieren Sie 249 Megabyte Datentransfer. (MB)

Info: www.etfmod.com

GERMAN FRONT



Call of Duty | Seitenwechsel! Im Mod *German Front* spielen Sie zur Abwechslung mal einen deutschen Soldaten. Und zwar im Zeitraum der Befreiung der Normandie durch die Alliierten. Auch wenn Sie Ihren Augen vielleicht wie beim Anblick von Dolly Buster nicht trauen, hier ist es die ganze und grafisch wirklich schöne Wahrheit: *German Front* bietet neue, historisch korrekte Fahrzeuge, originalgetreu nachgemachte Uniformen, neue Waffen und einen erhöhten Schwierigkeitsgrad. Also was für die ganz harten Jungs! Bereits der erste Treffer des Gegners haut Sie aus den Socken. Während die Mehrspieler-Gefechte bereits auf zahlreichen Servern laufen, gedulden sich Einzelgänger noch etwas. Aktuell arbeitet das internationale Entwicklerteam daran, „eine spannende und fordernde Einzelspieler-Kampagne“ zu produzieren. Wir sind gespannt! (MB)

Info: www.germanfrontmod.de

So gut wie sechs mal Sex!

Wir können rechnen! Bei uns bekommen Sie satte 36 Bonus-Karten für
für lau!



Warcraft 3 | Wir haben unsere Seele an Blizzard verkauft, um Ihnen eine besondere Freude zu machen. Auf unserer DVD schlummern alle aktuell erhältlichen offiziellen Bonus-Karten von Blizzard zu *Warcraft 3* beziehungsweise *Warcraft 3: The Frozen Throne*. Bis zu acht Spieler ziehen jeweils gegeneinander in die Schlacht. Sogar heiße Öfen gibt es mittlerweile im Fantasiereich. Zeigen Sie den anderen etwa beim Azeroth Grand Prix, wer am besten durch die unwirtliche Gegend bretern kann! MARC BREHME

Info: www.battle.net/war3/maps/war3bonusmaps.shtml

RAIF DVD

Maps zu: **Warcraft 3: TFT**

Author: Blizzard

Filename: **WC3Bonusmaps**

Voraussetzung: *Warcraft 3* bzw. *WC3: TFT*

Pro + Contra:

Abwechslungsreiche Karten

Viele verrückte Ideen

FAZIT: „Laden Sie Freunde ein, jetzt geht's im LAN wieder rund!“

Der goldene Schuss

Der **THREEUP**-Mod **TACTO** überrascht mit frischen Ideen bei den Mehrspieler-Varianten. Bei einigen dreht sich dabei alles nur um die Kohle.

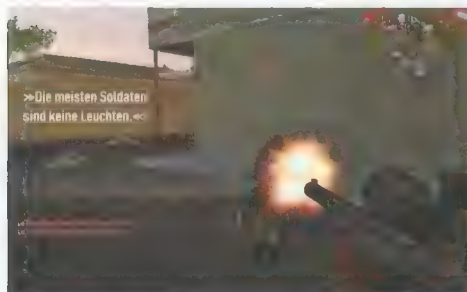


Far Cry | Alles neu macht der Mai. Quatsch! Wir reden nicht von einem Frühjahrsputz in Ihrer überteuerten Bruchbude, sondern von *Far Cry*. Wie wäre es denn etwa mit brandneuem Spielerlebnis, neuen Gegnern, frischen Fahrzeugen und Knarren sowie fetter Mucke auf die Lauscher? Das geht nun wirklich nicht? Doch! Mit der Mehrspieler-Modifikation *Tacto* gibt es das alles! Genau wie Dagobert Duck oder die deutsche Bank horten Sie etwa im neuen Modus „Plunder“ alles Gold möglichst in der Nähe Ihrer Firmenflaggen. Goldträger sind auf der Karte angezeigt. Die verlieren ihren Reichtum, wenn man sie umlegt. Wie schnell Sie über die polierten Karten flitzen, entscheiden die Spielerklasse und das Gewicht von Rüstung und Wummen, die Sie schleppen. Krass! MARC BREHME

Info: <http://threeup.ca/tacto>

Das läuft ja wie geschmiert!

In der dritten Beta-Version des **BATTLEFIELD VIETNAM**-Mods **POINT OF EXISTENCE** flutscht alles noch besser als vorher. Vor allem die heißen Kämpfe um das Öl machen mit aktuellen Waffen und Fahrzeugen Laune. Auf ins Gefecht!



Battlefield Vietnam | Jetzt kommen wir Ihnen politisch. Nein, wir haben nicht Joschka Fischers Rede vor dem Visa-Untersuchungsausschuss auf die DVD gepackt. Auf dem Silberling schlummert vielmehr ein knallharter Konflikt zwischen Russland und Amerika. Obwohl Bush & Co. in dem **Battlefield Vietnam**-Mod **Point of Existence** nicht mitspielen, streiten sich mal wieder alle um das schwarze Gold. Jeder will die Ölfelder im Sudan! Da hauen sich beide Parteien keine Ultimaten mehr um die Ohren, sondern lassen Waffen sprechen. Bis zu 32 Spieler tummeln sich

auf den Schlachtfeldern des Mehrspieler-Mods, der mit neuen Panzern, Helikoptern und Karten daherkommt. Auf unserem Silberling finden Sie den fast einen Gigabyte schweren Client V0.3 und den Patch auf V0.3.22, der hauptsächlich kleine Fehler im Spielerlebnis und Grafikbugs beseitigt. Für die nächste Version kündigten die Entwickler bereits die sudanesischen Streitkräfte an, die dann mit einem internationalen Waffenmix mitmischen. Wir sind gespannt!

MARC BREHME

Info: www.pointofexistence.com

AUF DVD

Mod zu: **Battlefield Vietnam**

Autor: Diverse

Filenamen: **PoEv0.3Client**

PoEv0.3.22_Client_Incremental

Voraussetzung: **Battlefield Vietnam**

Pro + Contra:

Abwechslungsreiche Karten

Interessante Story

FAZIT: „Her mit den Sudanesen!“

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIELE & MODS

Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players“ ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schon!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Was mit Rainbow Six zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so!) auf!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema Battlefield und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield Vietnam	www.battlefield-vietnam.net	Unsere Nummer eins, wenn es um Battlefield Vietnam geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über das, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Half-Life 2	www.half-life-2.info	Wenn es um Half-Life 2 geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmacken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.gta3mods.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich GTA 3 zu einem der beliebtesten Spiele. Vollbedienung für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalf-life.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema Half-Life -Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.half-life.de	Komplette Abhandlung der Themen Half-Life 1 und Half-Life 2 . Ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle Counter-Strike -Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppeltrüben“ nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler.
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthaus findet sie spitze!
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende Act of War -Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Max Payne	www.mpxzone.de	Weil beide Max Payne -Abenteuer extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu Medal of Honor: Allied Assault bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Offizielle Seite. Hier konnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das Star Wars -Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für Enemy Territory . Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Pro Evolution Soccer	www.pes-4.de	Fundgrube zur Nummer eins unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.

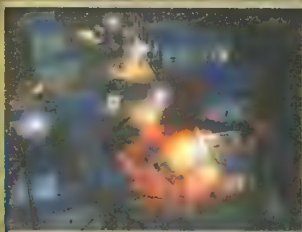
COMMUNITY

Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichen deutschen Clans mTw. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Allerlei rund um das Thema Counter-Strike .
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.

Siegen!



Spektakuläres Pazifik-Szenario
Überarbeitete 3D-Engine



Kämpfe Tag & Nacht - zu
Land, Wasser und in der Luft



Über 270 authentische
Fahrzeuge und Flugzeuge

oder Sibirien.



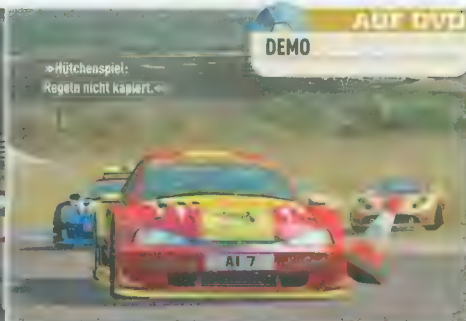
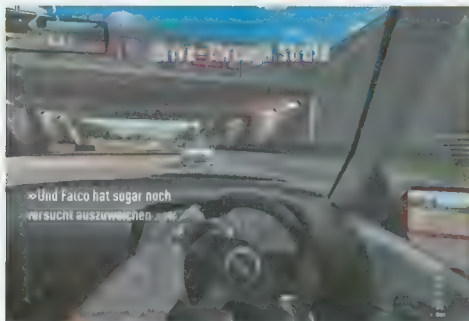
BLITZKRIEG

NIVAL
INTERACTIVE

cdv

Mehr Infos auf
www.blitzkrieg.de

Herbst
2005



Live for Speed S2

Gib Gummi, Alter! Wie oft haben Sie das schon gehört, wenn aufgeregte Kids mit roten Köpfen an einem Kondomaten gerüttelt haben? Schluss mit Zahlemann & Söhne! Wir bieten Ihnen ein latexschwangeres Vergnügen für

lau. Das Gratis-Rennspiel *Live for Speed* geht in die zweite Runde. *LfS S2* bietet ein realistisches Schadensmodell, eine deutlich verbesserte Grafik und aufgebohrte Spielphysik. Von wegen nur rasen und Boxenstopps einlegen! Sie pla-

gen sich auch mit Radaufhängung, Reifenverschleiß und dem Spritverbrauch Ihrer Kiste herum, wenn Sie gewinnen wollen. Auch der Mehrspieler-Modus gibt mächtig Gas. Bis zu 800 Spieler tummelten sich bereits gleichzeitig auf den Servern. Auf der DVD finden Sie eine Demo der Alpha-Version. Auf los geht's los! Die Vollversion erscheint voraussichtlich im Juli.

MARC BREHME

Info: www.live-for-speed.de



Etwas Übung brauchte ich schon, um halbwegs unfallfrei mit Maus und Tastatur statt Lenkrad zu steuern. Dann heizte ich aber mit Bleifuß durch die Botanik und staunte über Schadensmodell und Fahrphysik. Und das ganz für lau! Beeindruckend!

Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
 BARBAR Geschicklichkeit 1,1 MByte (Spiel auf DVD)	Schon Conan liebte es, Sachen zu zerdeppern. Diesmal ist der Grobian selbst der Gejagte. Sie weichen Felsbrocken aus, die Sie zermalnen wollen, und sammeln magische Tränke.	das alte Handheldspiel namens <i>Helmet</i> .	www.cairngames.co.za/barbar/barbar.zip Erinnert an einen Trabant. Technisch spartanisch ausgestattet, trotzdem irgendwie faszinierend.
 BEAN MACHINE Geschicklichkeit 9,6 MByte (Spiel auf DVD)	Ein 3D-Klon vom Sega-Mega-Drive-Klassiker <i>Dr. Robotnik's Mean Bean Machine</i> . Im abgewandelten <i>Tetris</i> -Spielprinzip vernichten Sie farbige Bohnen durch richtiges Aufschichten. Mahlzeit!	der Klassiker <i>Tetris</i> .	www.delphiql.de <i>Tetris</i> -Klon mit schicker Grafik, Story- und Mehrspieler-Modus sowie ansteigendem Schwierigkeitsgrad.
 BERNARD & HANKS Jump & Run 1,6 MByte (Spiel auf DVD)	Auf Bernards und Hanks Farm will der böse Geschäftsmann National Liberal eine Fabrik bauen. Der Sack klagt die Besitzurkunde. Die zwei hüpfen los, um den Plan zu vereiteln.	alte Jump&Run-Spiele wie <i>Super Mario</i> .	www.newklear.fishhead/bnh.zip Bei diesem genialen Spiel kommt Nostalgie auf.
 FOCKEMON Action 2,3 MByte (Spiel auf DVD)	Wie bei Spielen des 1. FC Nürnberg laufen auf dem Feld viele kleine Männchen planlos herum. Die ballern Sie innerhalb eines Zeitlimits ab und verewigen sich online auf einer Highscoreliste.	<i>Moorhuhn</i> .	http://fockemon.ch.vu Für psychisch Gestörte und Mitmenschen, die einmal gefahrlos Frust ablassen wollen.
 GRUBENZWERGE 2 Adventure 22,4 MByte (Spiel auf DVD)	Die Grubenzwerge sind wieder in Gefahr. Obwohl es dort keine Schwiegermütter gibt, bedroht ein Drache das Dorf der Zipfelmützen. Sie retten die Kleinen und suchen den wahren Übeltäter.	der Nachfolger von <i>Grubenzwerge 1</i> .	www.grubenzwerge.de.vu Kurzes, aber spaßiges Adventure mit viel Humor.
 NAPALM BOMBER 3D Geschicklichkeit 4,3 MByte (Spiel auf DVD)	<i>Bomberman</i> -Klon mit Mehrspieler-Modus für bis zu vier Zocker an einem Rechner oder im LAN. Zudem im Angebot: unterschiedliche Szenarien, diverse Boni im Spiel, Level-Editor. Prima!	das gute alte <i>Bomberman</i> .	www.delphiql.de/napalm_bomber_3d/NapalmBomber3D.exe Trotz etwas nerviger Musik sorgen Grafik und Mehrspieler-Modus für Langzeitpaß.
 TIME PILOT Action 1,3 MByte (Spiel auf DVD)	Genau wie Bin Ladens Luftpiraten kontrollieren Sie ein Flugzeug. Von Beginn des 20. Jahrhunderts bis zur Gegenwart erledigen Sie Weltkriegsflieger, Kampfhubschrauber und UFOs.	ein Arcade-Shooter mit einer Hand voll Innovationen.	www.cairngames.co.za/download.asp?file=timepilot/timepiltoxe.zip Grafisch veraltet, trotzdem ideenreich und spaßig.

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@paction.de!

Auf der Jagd

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als KOSTENLOSES DANKESCHÖN den Ego-Shooter S.T.A.L.K.E.R. — Shadow of Chernobyl.

Im Jahre 1986 erschütterte eine starke Explosion das Atomkraftwerk von Tschernobyl und löste eine der verheerendsten nuklearen Katastrophen der Geschichte aus. 20 Jahre vergehen, bis eines Tages eine erneute Explosion das alte Reaktorgelände in ein grellweißes Licht taucht. Doch die wahren Ursachen bleiben im Dunkeln ... Seit dieser Zeit werden ansteigende Energiestörungen beobachtet, die lokale tödliche Anomalien verursachen, gegen die selbst

die beste Schutzkleidung wirkungslos ist. Im Jahre 2012 gelingt es ersten Expeditionen unter Missachtung der geltenden Gesetze, die Region zu erkunden, die nun als „die Zone“ bezeichnet wird. Unter jenen, die sich hineinwagen, befinden sich die STALKER, Glücksritter und Plünderer, die ihr Leben aufs Spiel setzen, um verstrahlte Artefakte zu erlangen, die hohe Preise auf dem Schwarzmarkt versprechen. Doch sie sind nicht allein. Das ukrainische Mili-

tär ständig im Rücken, müssen die STALKER sich gegen wilde mutierte Kreaturen zur Wehr setzen, die in der Region leben, und zugleich ihre Konkurrenten bei der Jagd nach wertvollen Artefakten abhängen. Sie schlüpfen in die Schutzausrüstung des wohl wagemutigsten STALKERS und dringen noch tiefer in das Herz von Tschernobyl vor, um die wahre Vergangenheit der Zone und eine noch dunklere Zukunft zu enthüllen. Release: 31.05.2005.



Bequemer und schneller
online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computer@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DUD
(€ 51,90/12 Mon. (= € 4,33/Mon.), Russland € 63,90/12 Mon., Österreich € 61,00/12 Mon.)

☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DUD
MAGAZIN. (Sie können hier angegeben werden, wenn Sie die Auswahloption des neuen Abonnenten mitnehmen)
(€ 51,90/12 Mon. (= € 4,33/Mon.), Russland € 63,90/12 Mon., Österreich € 61,00/12 Mon.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

S.T.A.L.K.E.R. — Shadow of Chernobyl
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsmethode des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut

Konto-Nr.

Bankleitzahl:

Kontouinhaber

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämiensammler und neue Abonnenten nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugsraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

SFT - SPIELE FILME TECHNIK ENTERTAINMENT HOCH DREI

DIGITAL FOTO & VIDEO | HANDY | HEIMKINO | PC | MP3 | PDA | SPIELE | DVD | KING

SFT

SPIELE | FILME | TECHNIK

299 MIT DVD
mit FILM und SPIEL

kompletter
SPIELFILM
AUF DVD IM HEFT

BREAKDOWN
MIT KURT RUSSELL

ADRENALIN-THRILLER VOM T.J.-REGISSEUR

+ KOMPLETTES PC-SPIEL
**FUSSBALL
MANAGER PRO**
„Vorbildlich einfach zu bedienen und
packende Meisterschaftsdramatik.“

STAR WARS:
EPISODE III

IM TEST: DIE COOLSTEN
**SMART-
PHONES**
PLUS: NAVI-SOFTWARE FÜR'S HANDY

DIGITALE
KAMERAS

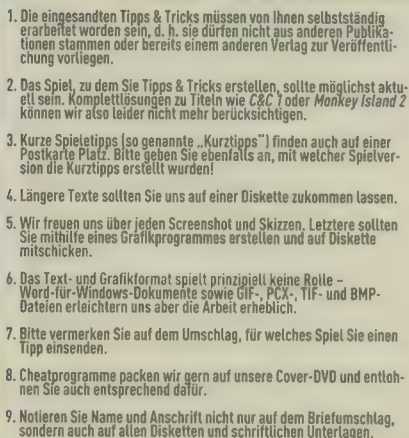
DVD-TESTS ... ÜBER 50 TECHNIK-TESTS

MIT DVD

**SPIELFILM:
BREAKDOWN**
PC-SPIEL:
**FUSSBALL
MANAGER PRO**

**JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
2,99 €**

EINSENDE- HINWEISE



Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION HILFT!

0190/824834*

TIPPS & TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE ALLE SPIELETIPPS DER LETZTEN MONATE AUF EINEN BLICK

[illegible]

Pariah

KURZFIDDS

Year	1990
1991-1992	1991
1993-1994	1993
1995-1996	1995
1997-1998	1997
1999-2000	1999
2001-2002	2001

SPRING 2015

Start Date	end Date
From	To
Interval	Step
Unit	end Unit

Hilf mir mal kurz!



LEGO STAR WARS

Gehen Sie zu **Decters Dinner** und geben Sie die Cheats bei **Enter Code** ein. Die Charaktere können Sie anschließend unter **Characters** erwerben.

Cheats	Wirkung
BE082H	Prinzessin Leia
L54YUK	Rebell
A32CAM	Darth Sidious
VR832U	Disguised Clone
MS952L	Mace Windu (Episode III)
RS6E25	Clone (Episode III Walker)
N3T6P8	Clone (Episode III Swamp)
BHU72T	Clone (Episode III Pilot)
ER33JN	Clone (Episode III)
SF321Y	General Grievous
Z7Y392	Grievous' Bodyguard
14PGMN	Count Dooku
EUW862	Shaak Ti
CBR954	Kit Fisto
DP55MV	Ki-Adi Mundi
A725X4	Luminara
LA811Y	Bobba Fett
PL47NH	Jango Fett
XZNR21	Super Battle Droid
LK42U6	Battle Droid (Geonosis)
19D7NB	Geonosian
F8B4L6	Clone
H35TUX	Darth Maul
92UJ7D	Padme
PP43JX	Royal Guard
DH382U	Droideka
EN11K5	Battle Droid (Commander)
987UYR	Battle Droid
KFY99A	Battle Droid (Security)
R840JU	PK Droid
U6382A	Gonk Droid

Die folgenden Cheats können Sie nach der Eingabe im **Extras-Menü** an- und ausstellen.

Cheats	Wirkung
NR37W1	Ultimate Blaster
L449HD	Klassische Blaster
I672X4	Große Blaster
SHRUB1	Schrubber
PUCEAT	Teestassen
LD116B	Minikit-Detektor
RP924W	Schnurrbärte
YD77GC	Rotes Lichtschwert
MS999Q	Silhouetten
4PR28U	Unbesiegbare

JUICED

Geben Sie **Pint** im Cheat-Menü ein. Prompt erhalten Sie komplett alle die Strecken und Autos mit allem Pipapo.

SWAT 4

Wechseln Sie im Spielverzeichnis in den Ordner **content\System** und öffnen Sie die Datei **swat4.ini** mit einem Texteditor. Ändern Sie im folgenden Abschnitt das Wort hinter dem Gleichheitszeichen wie gezeigt:

[Engine.GameEngine]
EnableDevTools = True

Beginnen Sie eine Mission, öffnen Sie die Konsole mit der **Zirkumflex-Taste** (^) und geben Sie die Cheats ein:

god	Unverwundbarkeit
fly	Flugmodus
ghost	Flugmodus, durch Wände gehen
walk	Fliegen, Ghost ausschalten
behindview 1/0	Beobachter-Perspektive an/aus
invisible 1/0	Unsichtbarkeit an/aus

Mit **open** und einem Kartennamen dahinter wechseln Sie in einen anderen Level.

Kartenliste	
SP-ABomb	SP-FoodWall
SP-ArmDeal	SP-Hospital
SP-AutoGarage	SP-Hotel
SP-Casino	SP-JewelryHeist
SP-ConvenienceStore	SP-RedLibrary
SP-DNA	SP-Tenement
SP-FairFaxResidence	SP-Training
	swat_splashscene

MAUS TROPHY

Stellen Sie im Menü „Volumen“ den Lautstärkeregler auf 0 und drücken Sie dann folgende Tastenkombination:

Einfügen, Bild ab, Bild auf, Entfernen

Nach richtiger Eingabe ist die Musik-Lautstärke nun auf zehn, der Cheat-Mo-

PARIAH

Gehen Sie im Hauptmenü in die „Einstellungen“ und wählen Sie „Cheats“. Tippen Sie **GameStopPwnage** ein, um den Gamestop-Mehrspieler-Level freizuschalten. Während des Spielens die **Tastulatortaste** drücken. Es öffnet sich eine Eingabezeile, dort die Cheats eingeben:

Cheats	Wirkung
god	Unverwundbarkeit
ghost	Durch Wände gehen, Flugmodus
fly	Flugmodus
loaded	Alle Waffen
behindview 1/0	Beobachter-Perspektive ein/aus
allammo	Volle Munition
walk	Fly und Ghost ausschalten
slomo x	Spielgeschwindigkeit auf x
demorec x	Demo x aufnehmen
demoplay x	Demo x abspielen
demostop	Aufnahme beenden
quit	Spiel beenden
map	Karte wechseln
freecamera 1/0	Freie Kamera ein/aus

Bei den **demo**-Befehlen ersetzen Sie **x** durch einen Namen, hinter **slomo** durch eine Zahl. Um in ein anders Kapitel zu wechseln, geben Sie **map sp-chapter_01** ein, wobei die Zahl am Ende nur zwischen **01** und **18** liegen darf.

das ist aktiviert. Um von einem Level zum nächsten zu gelangen, im laufenden Spiel folgende Tasten auf dem Ziffernblock gleichzeitig drücken:

Bild auf, Bild ab, –
Bild auf, Bild ab, +

SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY

Suchen Sie nach dem Ordner **Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\Profiles**, gehen Sie in den Ordner des von Ihnen verwendeten Profils und öffnen Sie die **.ini**-Datei mit einem Texteditor. Schreiben Sie hinter die dort aufgeführten Tasten einfach einen der Cheats, um im Spiel die jeweilige Wirkung per Tastendruck zu erzeugen.

Beispiel: Um während des Spielens mit der Taste **9** die Unverwundbarkeit an- und auszuschalten, sieht die Zeile so aus:
9=invincible

fly	Flugmodus
ghost	Flugmodus, durch Wände gehen
walk	Fliegen und Ghost abstellen
ammo	Volles Magazin
health	Heilen
invisible	Unsichtbar
invincible	Unverwundbar
summon echeloningredient.ewallmine	Hafmine
summon echeloningredient.flashbang	Spawn flashbang
summon echeloningredient.efraggrenade	Spawn frag grenade
summon echeloningredient.esmokegrenade	Spawn smoke grenade
summon echeloningredient.estickycamera	Spawn sticky camera
summon echeloningredient.estickyshocker	Spawn sticky shocker
summon echeloningredient.eiringairfolround	Ringflächengeschoss

Pariah

„Dr. Mason – bitte in den Operationsaal! Bringen Sie Plasma- und Frag-Gewehr mit. Ihr nächster Patient ist ein Shrou!“ – Keine Frage, **PARIAH** rockt reichlich was weg. Wir geben Ihnen das Komplettlösungsrezept für Massen- und Privatpatienten.

GRUNDLAGEN

Arztbesteck

Dr. Masons Arbeitsgeräte haben es ganz schön in sich und mit den richtigen Verbesserungen sind die einzelnen Wummen noch besser. Die nötigen Energiekerne finden Sie in den einzelnen Levels verteilt. Unsere Empfehlung: Da Sie meistens mit dem Standardgewehr Bulldog hantieren, investieren Sie die ersten Punkte in den Feuerbeschleuniger und Rückstoßstabilisator. Sobald Sie das Scharfschützengewehr besitzen, leisten Sie sich dafür schnellstens den Sichtverstärker und das erweiterte Magazin. Bis zum Ende des Spiels sollten Sie außer diesen beiden Waffen auf jeden Fall auch den Plasma- und Raketenwerfer und nach Möglichkeit auch den Granatwerfer erweitert haben.

Fiese Überraschungen

Achten Sie in den Levels auf explosive Fässer, Bodenminen, Giftfallen. Wer es geschickt anstellt, lockt die Gegner in solche Bereiche hinein, das spart oft Munition.

Trefferzonen und Regeneration

Die Gegner sind meist gut gepanzert, jedoch ist der Kopf eine Schwachstelle. Dort genügen wenige Treffer, um einen Bösewicht zu überwinden. Wenn Sie selbst Schaden erleiden, denken Sie daran, dass sich ein Feld Ihrer Energieanzeige nach kurzer Zeit regeneriert, selbst wenn es nur noch minimal vorhanden ist. Da Heilgeräte rar und nicht unbegrenzt aufzunehmen sind, merken Sie sich die Fund-

orte und kehren bei Bedarf dorthin zurück. Dies geht nur innerhalb eines Levels.

KOMPLETTLÖSUNG

1 – Absturzstelle

Verteidigen Sie Stubbs – Nachdem das Geschütz mithilfe des Schalters rechts davon ausgekippt ist, lauern auf dem Rückweg zum Zeun einige Scavenger. Auf dem weiteren Weg nach oben lassen sich die Gegner schon aus großer Entfernung wegpusten. Einfach einen Felsen als Deckung benutzen und die Kerle anvisieren. Achtung, hinter einer Biegung lauert links an der Felswand ein weiterer Scavenger.

2 – Wald

Finden Sie Karina – Am Start lauert Dr. Mason den patrouillierenden Gegnern auf. Sofort nach dem ersten Schuss zeigt sich das restliche Pack. Im Schutz der Felsen arbeiten Sie sich an die Kerle heran. Hinter dem Wrack im Fluss stürzt Ihnen eine Horde Scavenger entgegen. Den Granatwerfer noch aufsparen – der Bulldog-Prügel reicht. Links am Ufer marschieren Sie weiter. Auf dem Turmgebäude steht ein rotes Fass; geht das hoch, reißt es den Gegner daneben mit ins Unglück. Am verminten Hohlweg gehen Sie links durch den Felsengang. Am Ende befindet sich eine Plattform samt Schalter, der die Brückentore entriegelt. Anschließend rechts die Felsen runterhüpfen und die Scavenger an der Brücke (Vorsicht vor dem Flammenwerfer!) ausschalten. Wer will, feuert auf die maroden Pfeiler des zweiten Turms – das bringt ihn zum Einsturz. Bei der nächsten Anlage laden weitere Fässer auf den Plattformen zur explosiven Gegnerbeseitigung ein. Locken Sie die nächsten Söldner von den Installationen runter, indem Sie unter den Pfeilern umherlaufen – die Burschen verlassen ihre Deckung, um Sie zu suchen.

3 – Reservoir

Aktivieren Sie die Gondel – Hinter der ersten Tür geht's ab, vor allem der Scharfschütze ist lästig. Nehmen Sie den Kerl schnell auseinander. Achtung, hinter der nächsten Tür ist ein Flammenwerfer positioniert – den Granatwerfer dafür bereithalten. Anschließend die Leiter runter und die beiden Wachen erledigen, die den Schalter bewachen. Flitzen Sie zurück zum Schalter für die Gondel, auf dem Steg gegenüber erwartet man Sie schon. Zeit, das erbeutete Frag-Gewehr zu benutzen.

Die Sperre entriegeln – Am Ende des Lifts lauert eine Wache. Im offenen Bereich die Deckung der Säulen nutzen und schnell die Stege passieren. Nach dem ersten Speicherpunkt kommt Ihnen auf dem nächsten Steg eine Gruppe Scavenger entgegen. Setzen Sie jetzt den Granatwerfer ein. Hinter der Doppeltreppe ist ein weiterer Lift – die Fahrt bleibt ruhig, kurz vor Ende tauchen jedoch rechts Scavenger auf. Achtung, einer postiert sich oberhalb auf einem Steg. Im kleinen Büro führt eine Leiter hinauf – oben ist der Schalter für die Sperre, bewacht.

Verlassen Sie das Reservoir – Vorsicht bei der Liftfahrt, Scavenger tauchen an Balkonen und auf den Stegen auf, ein Flammenwerfer macht Ärger. Bleiben Sie auf der Plattform in Bewegung und feuern Sie auf die explosiven Fässer, um so die Gegner zu erledigen. Bei der Lasersperre an der Treppe achten Sie auf die Fässer, die von oben herankommen. Springen Sie in Deckung, die Explosion löst das Problem. Ein Stück dahinter ist der Levelausgang.

4 – Flucht aus dem Reservoir

Zum Fahrzeug vorkämpfen – Sofort auf die Fässer am Boden feuern, hinter denen sich die Scavenger verschanzen. Achtung,



Solche Konstruktionen bringen Sie zum Einsturz, wenn Sie auf die brüchigen Teile (1) feuern. Selbst mit der Standardwaffe klappt das ganz wunderbar.



Wenn der Flammenwerfer (1) kurz vorm Ableben ist, versucht er, Sie mit einem Kamikaze-Angriff zu überrennen. Weichen Sie zurück, um der Explosion zu entgehen.



Verfolgungsjagd
Behalten Sie die Brücke stets im Blick. Kommt ein gegnerisches Fahrzeug in Sicht, gibt es eine volle Ladung mit dem Bordgeschütz – Operation gelungen, virtueller Gegner tot.



Kommunikationsturm
Locken Sie die Gegner im Tal aus ihren Verstecken. Danach setzen Sie im oberen Bunker den Alarm außer Betrieb. Dort finden Sie auch endlich das Scharfschützengewehr.

im Hof beim Fahrzeug lauern jede Menge Gegner mit Granatwerfern. Sobald Sie ins Gefährt einsteigen, tauchen neue Schergen auf – nicht lange damit aufgehalten, gleich durch den Zaun brethern. Bei der Toranlage ist der Schalter gut bewacht. Zu Fuß säubern Sie das Areal. Wird der Schalter gedrückt, tauchen auf der Tormauer neue Feinde auf, außerdem wehren Sie ein gegnerisches Fahrzeug ab (schnell ins eigene Vehikel auf den Beifahrersitz rein und losballern). Bei der Straßensperre aus Kisten geht es zu Fuß weiter. Auf der Brücke erscheint nach Ableben der Wachen ein Fahrzeug, das Sie mit dem Granatwerfer ausschalten. Kurz hinter der Biegung taucht noch ein Scavenger mit fahrbarem Untersatz auf. Das nächste Tor ist wieder bewacht. Die feindlichen Granatwerfer sind lästig, schalten Sie diese Typen zuerst aus.

5 – Verfolgungsjagd

Begeben Sie sich zum Kommunikationsturm – Mit der Kanone die gegnerischen Fahrzeuge ausschalten. Gott sei Dank sind die Geschosse ferngelenkt, was das Zielen erheblich erleichtert. Blicken Sie sich vor allem während der Fahrt um, da

die Scavenger meist aus dem Hinterhalt angreifen. Im „Nahkampf“ setzen Sie das MG ein, um nicht durch die Explosionen selber Schaden zu erleiden.

6 – Kommunikationsturm

Infiltrieren Sie den Kommunikationsturm – Im Tal wartet eine Gegnerhorde auf Dr. Mason. Oben im Bunker den Alarm deaktivieren. Vergessen Sie dort nicht das Scharfschützengewehr, das sofort zum Einsatz kommt. In der Komm-Anlage ist im Außenbereich auf der linken Seite eine Schaltkonsole, die das untere Tor öffnet. Hinter den Kisten dort ist ein Energiekern versteckt. Weiter geht es in die Bunkeranlage hinein – ein Lift befördert Sie nach oben zum Kommunikationsraum.

7 – Generatorraum

Reaktivieren Sie die Verteidigungssysteme – Am Bunkereingang ist nun eine Luke offen, dort hinein! Den Flammenwerfer-Typen schon von oben ausschalten. Gehen Sie unten von der Leiter nach hinten weg. Zwischen zwei Konsolen führt eine kleine Öffnung weiter zu einem Energiekern. Zurück bei der Leiter führt der Hauptweg zum Kontrollraum für den Luftschacht-

Aufzug. An der hintersten Konsole ist der Schalter. Bei den Generatoren locken Sie die Gegner zu den explosiven Fässern. Wenn Ruhe herrscht, schnappen Sie sich den etwas abseits liegenden Energiekern, bevor Sie die Generatoren aktivieren. Zu Karina zurückkehren.

8 – Kreuzung

Finden Sie Karina – Verschwinden Sie zunächst keine Munition an den getarnten Gegner. Sobald der Plasmawerfer Ihnen gehört, setzen Sie ihn ein. Der Bahnhofsvorplatz wimmelt vor gegnerischen Plasmawerfer-Soldaten. Wenn die unfreundlichen Jungs ihre Schutzschilde benutzen, hilft der Granatwerfer weiter.

9 – Zug

Durch den Zug kämpfen – Unbedingt die Deckung der Kisten ausnutzen, um dem feindlichen Beschuss zu entgehen. Achten Sie auf die neu auftretenden Raketenwerfer. Im Waggon mit der vermeintlichen Sackgasse führt eine Hüpfanlage über Kisten nach oben weiter.

Luftkampfschiffe abwehren – Das erste Schiff ballern Sie mit der Bordkanone



Generatorraum
In den engen Gängen der Innenlevels ist die Standardwaffe Bulldog ein effektives Werkzeug, vor allem, wenn sie mit den drei erhältlichen Aufwertungen versehen ist.



Zug
In einem Waggon des Güterzugs finden Sie an dieser Stelle einen Ausweg aus der vermeintlichen Sackgasse. Ein kurze Hüpfanlage – und schon sind Sie auf dem Dach.


Weg zur Anvil

Sobald Sie ins Tal laufen, tauchen hinter den Felsen (1) etliche Söldner auf. Auf dem Turm ist ein Geschütz (2), links ein Bunkerzugang (3) und rechts eine Gasfalle (4).


Im Innern der Anvil

Achten Sie auf solche Zugänge zu den Lüftungsschächten (1). Darin finden Sie meistens Munition oder auch die begehrten Energiekerne für die Waffen-Verbesserungen.

weg. Das zweite Gefährt fliegt vorbei und wirft Gegner ab. Danach kehrt es um und Sie erledigen es. Die Schiffe drei, sechs und acht lassen sich mit dem Geschütz zerstören, die Schiffe vier, fünf und sieben fliegen vorbei und laden Soldaten ab.

10 – Weg zur Anvil

Finden Sie einen Weg in den Anvil-Innenhof – Das Tal sieht ruhig aus, ist es aber nicht. Achten Sie auf Raketenwerfer und den Geschützturm. Die brüchigen Säulen bringen bei gezieltem Feuer den Turm zum Einsturz. Aktivieren Sie den Schalter am Lüftungszugang links. Ein Kriechgang führt weiter. Sie holen dort die Ausrüstung, aktivieren den Schalter und ziehen sich in den Gang zurück. Auf der anderen Seite bei der offenen Tür warten diese Typen. Schüsse auf die explosiven Fässer beseitigen das Problem. Weiter ins Tal hinunter, rechter Hand ist erneut ein Bunkerzugang, der in einen Kontrollraum mit Kriechgang führt. Sacken Sie links den Energiekern ein, der rechte Gang führt in eine Kammer und zur Leiter zurück. Zerstören Sie den zweiten Geschützturm wie zuvor durch Beschuss der Säulen. Kämpfen Sie sich bis zum Eingang vor

– erscheint das neue Missionsziel, ist der dritte Schachtzugang freigeschaltet.

Entriegeln Sie die Anvil-Türen – Eliminieren Sie die Wachmannschaft und drücken Sie den Schalter. Sofort Deckung suchen, oben erscheinen neue Zielscheiben.

11 – Anvil-Innenhof

Infiltrieren Sie Anvil – Den Raketenwerfer hauptsächlich gegen die fliegenden Drohnen einsetzen, ansonsten sind auch der Plasmawerfer und das Scharfschützengewehr effektiv. Im unterirdischen Bereich ist ein Energiekern im Lüftungsschacht versteckt. Am Ende des Außenbereichs gelangen Sie in einen Konsolenraum über einem Fahrzeug. Raus aus dem Fenster, rein ins Vehikel. Stets nach den Flitzern Ausschau halten. Sind alle erledigt, öffnen sich die Haupttore. Dort rein.

12 – Im Innern der Anvil

Kämpfen Sie sich durch die Anlage – Hier herrscht das Chaos, halten Sie primär Ausschau nach den Flugdrohnen, danach kümmern Sie sich um das restliche Gesocks. Ein Luftschacht im Büro des Komplexes führt zu einem Energiekern. Wollen Sie

alle Annehmlichkeiten aufstöbern, schauen Sie in jede Nische, ob nicht ein Gang um die Ecke führt oder sich ein Schacht auftut. Klappern Sie einen Komplex nach dem anderen ab, zum Schluss landen Sie in einem Lift, der den Level beendet.

13 – Landungsschiff

Zerstören Sie die anfliegenden Raketen – An der Luke postieren und die Raketen mit der Bulldog-Waffe abfangen. Danach die Laserkanonen mit dem Raketenwerfer zerlegen. Warten Sie mit dem Entern bis die Schiffe nahe beieinander sind, nicht dass Sie im Abgrund landen. Kämpfen Sie sich nach oben vor und besteigen Sie die kleine Plattform, die Sie ins Schiffsinere bringt. Jetzt ist Nahkampf-Zeit, am besten mit Bulldog und Granatwerfer.

14 – Wüstendonner

Finden Sie Karina – Es geht sofort zur Sache, bleiben Sie in Bewegung und schalten Sie mit Granat- und Plasmawerfer die anrückenden Söldner aus. Wer flink ist, schnappt sich eines der Vehikel. Achtung, vor der Sperre am Canyon ist es ratsam, abzustiegen und das Scharfschützengewehr einzusetzen. Mit der nächsten Wasp


Landungsschiff

Die Raketen (1) kommen immer aus dem Heck des Landungsschiffs. Bleiben Sie einfach in der Luke stehen und absolvieren Sie das „Tontaubenschießen“ in aller Ruhe.


Wüstendonner

Gegnerische Söldner mit Raketenwerfern versperren hier den Weg (1). Mithilfe des Sichtverstärkers am Scharfschützengewehr spüren Sie die bösen Buben im Handumdrehen auf.



Wettlauf zum Sperrwerk
Auf der Flucht vor Stocktons Truppen geht es in der Industrieanlage in dieses unscheinbare Gebäude (1) hinein. Kurz dahinter wartet bereits der Ausweg aus diesem Level.



Letztes Rennen
Auf dieser Plattform schritt ein Alarm (1). Bleiben Sie in Deckung und achten Sie auf die oberen Stege – dort tauchen scharenweise gegnerische Soldaten auf.

geht es weiter zur Basis. Dort steigen Sie ebenfalls vorher ab und räumen das Gelände von Gegnern frei. Am Gebäude angekommen, tauchen plötzlich im Rücken neue Soldner auf – bleiben Sie beim Haus und lassen Sie die Typen rankommen. Das feindliche Fahrzeug mit dem Raketenwerfer zerfetzen. Hinter dem Durchgang rechts halten, den Hang hoch.

Deaktivieren Sie die Verteidigungssysteme – Rechts um die Basis herumlaufen, dabei auf die Minen im Boden achten. Betätigen Sie im kleinen Bunker auf dem Hügel den Schalter, sofort kommen weitere Gegner rein. Den Weg zurück und den verminten Sandweg zum Turmeingang weiterlaufen. Oben im Turm ist der Schalter für die Verteidigungsanlage. Jetzt nur noch durch das Haupttor hindurch.

15 – Wettlauf zum Sperrwerk

Fliehen Sie vor Stockton – Flitzen Sie durch die gegnerischen Reihen durch bis zum Gebäude. Dort lässt sich die Deckung ausnutzen, um mit den Söldnern aufzuräumen. Hinter dem Durchgang gleich links am Pfeiler in Deckung gehen. Mit Plasmawerfer und Scharfschützengewehr für

Ruhe sorgen. Rechts vom Durchgang finden Sie einen weiteren Energiekern. Auf der linken Seite geht es dann hinter den Tanks weiter. Dringen Sie in das Gebäude A2-5E ein. Auf der anderen Seite warten auf den Stegen schon weitere Zielscheiben und ein Energiekern auf Sie.

16 – Letztes Rennen

Entkommen Sie Stockton – Setzen Sie möglichst keine Granaten ein, aus den Fässern strömt Gas – der Plasmawerfer ist die ideale Waffe auf dem Steg. Auf der letzten Plattform geht ein Alarm los. Bleiben Sie in Deckung – von oben tauchen wellenartig Söldner auf. Sobald diese besiegt sind, öffnet sich das Gittertor. Dahinter kommt noch ein großer Gegnertupp in Sicht, benutzen Sie aus großer Entfernung das Scharfschützengewehr und auf mittlerer Distanz den Granatwerfer. Schalten Sie im oberen Gang den Alarm ab.

17 – Stocktons letztes Gefecht

Besiegen Sie Stockton – Sobald Stockton mit dem Raketenwerfer auf Sie feuert, weichen Sie dem Geschoss aus. Geht er zur Energiewaffe über, hocken Sie sich hin. Feuern Sie mit dem Granat- oder Raketen-

werfer auf Stockton. Hat er genug eingesteckt, will er sich an den Virenapparaten regenerieren. Dafür ist der Schutzschild kurzzeitig zu deaktivieren. Feuern Sie mit der Bulldog-Waffe oder dem Plasmagewehr auf den roten Kern des Apparates. Wiederholen Sie das Spielchen, bis alle Virenapparate zerstört sind. Jetzt kann sich Stockton nicht mehr regenerieren.

18 – Shroud enthüllt

Laden Sie die Viruskraft an den Shroud-Generatoren auf – Das Geschütz in dem Level deaktivieren Sie im Nebenraum. An einem der Generatoren ist ein Schalter (links).

Die Shroud-Assassinen – Bleiben Sie immer in Bewegung. Achten Sie auf die schimmernden Umrisse der Assassinen. Wenn die Queen sich mithilfe der Strahlen auflädt, feuern Sie auf die Energiekugel um sie herum und auf die am Ende der Strahlen befindlichen Assassinen. Es dauert einige Minuten, bis Sie auf diese Weise die Shroud-Queen klein bekommen, aber es geht. Sinkt Ihre Lebensenergie unter 50 %, regenerieren Sie sich an einem der verschiedenen Terminals im Saal.

STEFAN WEISS



Stocktons letztes Gefecht
Wenn Stockton (1) angeschlagen ist, erscheint dieser Schild um ihn. Jetzt zerstören Sie schleunigst einen der Regenerationsapparate, bevor diese wieder geschützt sind.



Shroud enthüllt
Die Energiestrahlen verraten die Standorte der Assassinen. Lassen Sie es nie so weit wie hier auf dem Bild kommen, die Energiekugel der Queen ist fast aufgeladen und damit tödlich.

Stronghold 2

Sie glauben, den Thron zu besteigen sei ein Kinderspiel? Eure Lordschaft belieben wohl zu scherzen! Ob Sie in **STRONGHOLD 2** dem König die Stirn bieten oder den Schwanz einziehen, ist egal: Feuern Sie Ihren Berater, hier bekommen Sie handfeste Tipps mit auf den Weg.

BAUTIPPS

■ Für gewöhnlich stehen Sie von Beginn einer Mission an unter Zeitdruck, da in der Ferne bereits die nächste Invasionsarmee anrückt oder der Termin der geforderten Rohstofflieferung knapp gewählt ist. Für eine sofort effektiv arbeitende Wirtschaft ohne Zeitverlust platzieren Sie zunächst so viele Gebäude wie möglich im Pause-Modus, so weit eben das Startmaterial reicht, und lassen dann erst das Spiel anlaufen.

■ Halten Sie die Bevölkerungszahl in der Startphase niedrig; ein neues Haus bedeutet zusätzliche acht hungrige Mäuler. Solange sich Bauern am Feuer wärmen, haben Sie genug Arbeitskräfte und über Überschuss freut sich höchstens Ihr Militär. Mit Hauseraubereien kriegen Sie die Tagediebe auch nicht vom Hals. Aber wenn die Stimmung den Bach runtergeht, sinkt die Bevölkerungszahl.

■ Luxusspeisen, etwa von Schweinefarmen oder aus Fischteichen, lohnen sich nur in Zusammenhang mit einer Burgrüche oder für den Verkauf. Die damit abgehaltenen Festmahle bringen Ihnen Ehre, nicht aber volle Bäuche für die Bauern. Diese Betriebe können also warten, bis Ihnen die zusätzliche Ehre etwas bringt.

■ Legen Sie erst im Nachhinein Jauchegruben, Wachposten und Falknerstände an. Sie sehen an den Misthaufen und Symbolen, wo die Dienste vonnöten sind. Bei nur auf gut Glück gebauten Ständen kann es passieren, dass die Entfernung zum Einsatzort um wenige Meter zu groß ist und die Bevölkerung deshalb sauer reagiert. Ärgerlich für Sie, da

Sie nun noch ein zweites Gebäude zimmern.

■ Achten Sie auf kurze Wege. Bauen Sie Vorratslager klug in der Nähe der wichtigen Ressourcen. Ihre Lieferanten kommen übrigens fast überall durch, auch wenn die Gebäude sehr eng stehen.

■ Nutzen Sie die Umgebung (wie dichte Wälder oder Berge) als natürliche Begrenzung Ihrer Burg. Das spart Material und Zeit. Zudem kommen Feinde nicht mal mit Belagerungsmaschinen an den Hindernissen vorbei.

■ Für den Anfang genügt eine einfache Mauer. Hauptsache, Sie haben erst mal Schutz vor wilden Tieren und kleinen Überfällen. Die Wälle verbreitern Sie anschließend nach Gutdünken oder ersetzen sie durch hochwertige Steinmauern. In fortgeschrittenen Missionen kaufen Sie gleich zu Beginn über den Markt Steine ein. Das vorgegebene Kapital genügt für gewöhnlich.

■ Die Masse macht's: Ob Kämpfer oder Betriebe – wenn Sie vorankommen wollen, hilft nur klotzen. Vier Sägegruben sollten es schon sein, drei Jäger und zwei Obstplantagen sind gerade mal die Grundausrüstung. Ergänzen Sie den Speiseplan dann später nach Belieben mit Obst, Käse und Brot. Das bringt Ihnen ob der Vielfalt der Speisen einen Ehrebonus. Der Überschuss hilft, die Laune in schweren Zeiten zu heben oder in Bares umzusetzen.

ALLGEMEINE TIPPS

Steuern? Nein danke!

Eine Schatzkammer bringt Ihnen etwas, wenn Sie genug Geld haben und keine Steuern erheben wollen. Ein murrendes Volk erfreut sich daran, dass ein Finanzamt zwar da ist, es aber keinen müden Taler kostet. Dafür können Sie Stimmungsschwankungen komfortabel nivellieren. Solange Sie keinen probaten Ausgleich für den Steuerfrust haben,

sollten Sie allerdings nicht in die Taschen der Arbeiter greifen.

Denken Sie an die Zukunft

Sie behalten Burgen und manchmal sogar Soldaten sowie Ressourcen über mehrere Missionen. Platzieren Sie daher Farmen und Handwerksbetriebe klug, sodass Erweiterungen möglich sind, um dem gestiegenen Bedarf gerecht zu werden. Bringen Sie zudem alles auf Vordermann, bevor Sie die Aufgaben abschließen. Dann haben Sie einen unbeschwerten Start im nächsten Level.

Vorsicht mit den Aufgaben!

Erfüllte Ziele lösen nicht selten eine vorgegebene Aktion aus. Speichern Sie vorher ab, sonst erwischt der Gegner Ihre Verteidigung womöglich mit runtergelassener Hose. Sollten Sie nicht weiterkommen, probieren Sie bei mehreren Zielen aus, ob eine andere Reihenfolge hilfreich ist.

Was muss ich bei neuen Ländereien beachten?

■ Normalerweise sind in jedem Dorf automatisch alle benötigten Bauten vorhanden. Überprüfen Sie einzig die Nahrungsversorgung, mehr Ansprüche haben die Bewohner nicht.

■ Sie können den Standort fast beliebig ausbauen, also mehr Betriebe errichten oder mit mehr Fuhrmannsposten Ihre Burg besser beliefern lassen.

Was fange ich mit der Ehre an?

Sie können natürlich alles in Ihre Armee stecken. Besser ist es jedoch, wenn Sie von Ehrepunkten auch Ländereien kaufen und sich beliefern lassen. Das bringt Sie schneller voran, als selbst noch mehr Handwerk anzusiedeln. Und das Beste: Die Dörfer werfen immerfort Geld und Ehre ab. Die Handelsrouten sollten Sie allerdings schützen, schon ein paar Wölfe bringen den Lieferverkehr zum Erliegen.



Gänzlich unbewachte Dörfer sind schon mit einem Soldaten zu übernehmen. Stellen Sie wenigstens ein paar Wächter auf.



Ist der Kornspeicher erst mal weg, verdrünnsittet sich das niedere Volk fuchtartig auf Nimmerwiedersehen. Truppennachschub gibt es dann keinen mehr.

Der Markt

Schauen Sie nach, was Sie dort veraußern können, bevor Sie exzessiv Waren herstellen, die Sie womöglich nicht brauchen – das ist von Mission zu Mission unterschiedlich.

SO RÜSTEN SIE AUF

Wie bekomme ich schnell eine Streitmacht?

Neue Soldaten können Sie umso schneller rekrutieren, je mehr zusätzliche Gehöfte Sie hinstellen. Sobald die Wirtschaft brummt, bauen Sie die Siedlung also dementsprechend aus.

Wie kann ich meine Burg besser befestigen?

Sichern Sie den Zugang zu Türmen und Aufgängen in Ihrer Burg mit Fallen ab. Falls der Feind durchbricht, kommt er nicht auf die Mauern, ohne vorher beträchtlich Federn zu lassen. Zudem holen Sie mehr Zeit für Ihre Bogenschützen raus, bis diese in den Nahkampf übergehen. Ebenfalls gut wirken Gruben vor dem Bergfried, in den letztendlich alle Angreifer rennen. Und mit Steinen ausgestattet, mischen selbst die sonst untätigen Nahkämpfer bei der Verteidigung mit.

Die beste Verteidigung: Türme

Die Reichweite von Geschützen und Bögen ist beträchtlich größer, wenn diese eine erhöhte Position einnehmen. Bringen Sie möglichst viele Ihrer Schützen in Türmen unter, das stoppt fast jeden Angreifer noch vor den Mauern.

EINE FRAGE DER TAKTIK

■ Kommandieren Sie Bogenschützen nicht zu weit vor. Solange die Truppen in Bewegung sind, können sie nicht schießen. Benutzen Sie den „Halt“-Befehl, falls sich unverhofft Gegner nähern, und warten Sie ab.

■ Die Schützen sind wesentlich nützlicher als die langsamen Infanteristen. Das Zahlenverhältnis Bogenschützen zu Lanzenträgern sollte deshalb mindestens 2:1 betragen, wobei die Speerkämpfer meist nur absichern, nicht aber selbst losstürmen.

■ Katapulte haben eine größere Reichweite als Bogenschützen, solange die Schützen nicht auf hohen Türmen stehen. Suchen Sie

sich eine schlecht bewachte Ecke und fahren Sie gemächlich darauf zu. Gegen die gefährlichen Ballisten haben Sie den Vorteil, dass die Kugeln höher fliegen. Stellen Sie sich ziemlich dicht an eine Mauer, dort schießen Sie drüber, können selbst aber nicht getroffen werden.

■ Katapulte können Sie auch kurz vor dem Schuss noch ausrichten. Die Kriegsmaschinen greifen nicht selbstständig auftauchende Ziele an und beschießen ständig eine einmal zugewiesene Stelle – auch wenn dort eigene Truppen stehen! Ähnlich sieht es bei Ballisten aus, die gern mal Freunde übersehen, die zwischen ihnen und dem angepeilten Ziel stehen. Stellen Sie also keine Truppen auf einen mit Geschütz besetzten Turm.

■ Allzu leicht wird es im Schlachtengetümmel unübersichtlich. Nutzen Sie häufig die Pausetaste und lassen Sie das Spiel langsam laufen. Dann haben Sie genug Zeit, den richtigen Leuten die gewünschten Aufgaben zuzuweisen und weichen sogar anfliegenden Geschossen aus. Zudem sollten Sie die Armee zumindest in Nah-, Fernkämpfer und Belagerungsmaschinen aufteilen. Also weisen Sie entsprechende Gruppengrößen zu.

■ Auf freiem Feld lassen Sie nach Möglichkeit den Gegner kommen. Das ist immer besser, als selbst die Initiative zu ergreifen. Eine Hand voll Lanzenträger spielt dann die Vorhut und lockt die Widersacher an. Wirklich wunderbar funktioniert die Taktik an Engpässen wie Brücken oder im Moor, durch das Leute nur langsam vorankommen.

■ Lassen Sie Ihren Burgherrn nur in den ersten drei Missionen kämpfen, soweit nötig. Danach stellen Sie ihn mit ein paar Leibwächtern in die Burg. Zu groß ist die Gefahr, dass er irgendwo im Schlachtengetümmel untergeht und das Spiel unverhofft verloren ist. Zudem muss er seine bürgerlichen Pflichten erfüllen (drücken Sie die Extra-Taste, nachdem er im Kampf war!), worunter beispielsweise Gelage, Apothekenbesuche und Tänze fallen.

■ Die Burg selbst lässt sich nicht direkt angreifen. Schicken Sie Nahkämpfer hinein, um

den Bösewicht mit seinen Schergen zu stellen. Die Schurken verziehen sich aber gern auch auf das Dach der Festung. In dem Fall stellen Sie ein paar Bogenschützen davor – das klappt jedoch nicht immer.

■ Die Leiterträger und Feuerwagen sind verdammt fix, aber leicht verwundbar. Bieten Sie den Verteidigern daher ein anderes Ziel an und schicken Sie mehrere Wagen mit verschiedenen Zielpunkten gleichzeitig los.

■ Das wohl wichtigste Gebäude ist der Kornspeicher, ohne den Sie auf einen Schlag alle Lebensmittel los sind – da rutscht die Laune der Bauern ganz schnell in den Keller. Umgekehrt ist der für Ihren Angriff ein lohnenswertes Ziel.

■ Auch einfache Bogenschützen können gegen Ritter Schaden anrichten. Nötig sind dazu lediglich die billig zu erstehenden Kohlepfannen. Die steigern die Effektivität der Pfeile beträchtlich und lassen sich an jedem Turm anbringen.

MISSION 4:

DER BULLE AN DER GRENZE

Was brauche ich zuerst?

Errichten Sie Ihre Siedlung dicht bei den Steinvorkommen und ziehen Sie den Wehrgang auch um diese Produktionsstätten. Es streifen Dutzende Wölfe und Räuber durch die Wälder, die mit Vorliebe die Minenarbeiter stören. Eine geschlossene Mauer – egal wie simpel sie auch geartet ist – hat daher absolute Priorität, alles andere kann warten.

Eine Streitmacht ausbilden

Gegen Ihre Feinde führen Sie zum ersten Mal eine große Streitmacht ins Feld. Planen Sie das mit ein; genügend Holz und mindestens acht Waffenhersteller sind Pflicht. Bilden Sie fortlaufend aus und ziehen Sie erst los, wenn Sie viele Einheiten haben. Kleinere Trupps werden nicht mal mit den Wölfen fertig.

Wie bekomme ich schnell genügend Material?

Samtliche Dörfer auf der Karte sind neutral und gehören gegen läppische 100 Ehre Ihnen. Die für Schützen und weitere Ländereien erforderlichen Punkte liefert eine Burgrübe.



Die Feuerwagen richten beträchtlichen Schaden an, sind aber für eigene Truppen nicht ungefährlich. Zu leicht gehen sie vorzeitig in Flammen auf.



Die Beförderung erlaubt es Ihnen, diese schnuckeligen Türme zu bauen. Damit setzen Sie den Männern mit den grünen Kapuzen gefahrlos zu.

Von den gelieferten Lebensmitteln bleibt ein großer Überschuss übrig, den Sie verkümmern oder für weitere Siedler verwenden. Sicher sind die Lieferwege allerdings erst, wenn die Wölfe und Räuber weg sind. Dafür brauchen Sie keine Soldaten an die Flaggen zu stellen.

Wie gehe ich vor?

Bei diesem Szenario spielt die Reihenfolge der Aufträge eine wichtige Rolle, da Sie durch jedes erfüllte Ziel ein Ereignis auslösen.

1. Das erste langfristige Ziel ist die Befreiung der Mönche. Die werden übrigens nicht weniger, solange Sie das vorgegebene Zeitlimit einhalten. Planen Sie für die Rettungsaktion zumindest 30 Bogenschützen und 20 Lanzenträger ein, wobei die nur die Fernkämpfer angreifen und die Nahkämpfer absichern. Als Belohnung werden Sie befördert und können von nun an neue Gebäude errichten, die Ihnen das Leben wesentlich erleichtern. Die hinzugekommene Kirche ist die einzige Ausnahme, die bringt Ihnen nämlich gar nichts.
2. Als Nächstes müssen die Vogelfreien dran glauben. Stellen Sie möglichst dicht an deren Lager zwei von den neuen Steintürmen auf, setzen Sie ein paar Bogenschützen drauf und sichern Sie unten mit Fußvolk ab. Die Flugweite der Pfeile reicht bis ins Lager der Banditen, die Sie so automatisch nach und nach dezimieren. Nach einiger Zeit marschieren Ihre Truppen ein, kümmern sich um den Rest und verwüsten den Unterschlupf. Damit haben die Kämpfer freie Bahn zur Belagerung und Ihre Ländereien werden kaum mehr von Wölfen belästigt.
3. Inzwischen dürfen Sie genügend Kämpfer ausgebildet haben, um das Belagerungscamp zu stürmen. Nebenher befestigen Sie Ihre Burg nach Kräften, um den späteren Angriff abzuwehren. Sammeln Sie eine Angriffsarmee bei Schlachtenfurch, stellen Sie Schützen auf die Hügel und entfernen Sie erst einmal das Lager, damit die Angreifer keine Katapulte mehr bauen. Bleiben Sie dort, bis die Zeit abgelaufen ist und die eigentliche Attacke beginnt. Zerstören Sie gegebenenfalls auftauchende Katapulte. Die Angreifer sind vollends aufgeschmissen, falls Sie die Leiterträger aufhalten.
4. Sir Grey bedankt sich bei Ihnen. Ziehen Sie

hernach sofort die übrig gebliebenen Streitkräfte zu Ihrer Burg zurück, auf die gleich zwei Armeen anstürmen. Den Bullen in seiner Behausung zu bezwingen sollte mithilfe einiger Katapulte kein Problem sein. Genug Zeit haben Sie jetzt dafür.

MISSION 5:

DE RÜCKKEHR INS KLOSTER

In drei Schritten zum Sieg

Wir zeigen Ihnen die Taktik für den schwierigen ersten Auftrag, bei dem Sie zur Abwechslung mal nichts aufbauen können.

1. Ihre Fußtruppen gehen zügig auf die zwei Geschütze vor den Mauern los, der Rest zieht sich sofort nach links in die Berge Richtung Kloster zurück. Die Katapulte sind dabei sehr wichtig und müssen überleben. Holen Sie so schnell es geht den Rest nach.
2. Stellen Sie sich zwischen die Felsen und nehmen Sie die Brücke unter Feuer, solange Widersacher anrücken. Dort oben haben Sie eine ideale Position und verlieren vor Ihrem Angriff keine Leute mehr.
3. Rücken Sie langsam vom Fluss her auf die Stellung vor, sodass der Wald Schutz bietet. Die Geschütze erledigen nach und nach die Fernkämpfer auf den Palisaden. Fahren Sie dicht an die Pföcke, von dort schalten Sie auch die Ballisten sicher aus.

MISSION 6:

WEHE DIR, OLAF GRIMMZAHN

Aufbau der Stadt

■ Zuerst kommt eine einfache Steinmauer dicht an die Landesgrenze, wobei auf der einen Seite der Wald als Begrenzung ausreicht. Kaufen Sie ein paar Steinchen dazu und Sie haben von Anfang an eine solide, geschlossene Stadtmauer.

■ Achten Sie beim Bau Ihrer Versorgungsbetriebe unbedingt darauf, dass Sie an Lebensmitteln nur Käse, Weizen, Hopfen und Bier verkaufen können. Auf Überschuss an Fleisch und Äpfeln bleiben Sie also sitzen und Käse können Sie mit Ihrem derzeitigen Rang nicht herstellen, dafür ist zuerst Olaf zu besiegen. Stellen Sie ein paar Falkner auf und legen Sie zahlreiche Jauchegruben an, die an fast jeder Ecke wichtig sind. Das Gestein bauen Sie mit drei Bergwerken ab.

■ Gefahr geht zunächst nur von Olafs Männern am Strand aus. Hin und wieder setzt er Ihnen ein Belagerungscamp vor die Nase und schickt ein paar Truppen los. Mit Baumstämmen an den Mauern können Sie ihn in kürzester Zeit kräftig ärgern. Die Stämme rollen direkt vor sein Lager. Mit Bogenschützen besetzte Türme halten ihn dann vollends davon ab, bis zu den Stadttoren vorzudringen.

■ Mit den ersten überschüssigen Truppen nehmen Sie das Dorf über dem Fluss ein. Das bringt Geld, Ehre und wertvolles Eisen.

■ Am besten und einfachsten (solange Sie noch keine Statuen aufstellen können) kommen Sie übrigens durch einen abwechslungsreichen Speiseplan an Ehre. Stocken Sie die Produktion mit Weizen und Hopfen auf. Die Lebensmittel sind sehr einträglich und sorgen in Form von Brot beziehungsweise Bier für Ehrepunkte und ultimativ gute Laune (+4). Für mehr Ehre kümmern Sie sich um eine Burgküche nebst Lieferanten, Platz sollte genug vorhanden sein. Das geht schneller als über den Tanz des Burgfrauleins. Weisen Sie für das Festmahl Ihrem Feldherrn unbedingt „bürgerliche Pflichten“ zu, sonst warten Sie darauf, bis Sie schwarz werden.

Wie besiege ich Olaf?

■ Gehen Sie erst dann auf Olaf los, wenn Sie gut gerüstet sind. Sie steigen zwar einen Rang auf und erhalten alle seiner Ländereien. Allerdings rächt Edwin Olafs Tod mit einem groß angelegten Gegenschlag. Falls Sie dafür bereit sind, errichten Sie eine Baumeistergilde sowie ein Belagerungscamp am Strand. Von dort arbeiten Sie sich langsam mit ein paar Katapulten und Bogenschützen als Geleitschutz bis zu Olafs Sitz vor. Den Steinen hat er nichts entgegenzusetzen, da er keine hohen Türme hat.

■ Edwins anschließenden Vormarsch stoppen Sie am besten mit den übrig gebliebenen Männern schon in der neu errungenen Länderei. Bewachen Sie die Brücken, über die alle Angreifer laufen. Mit ein paar Katapulten und Bogenschützen auf dem Hügel davor gibt es für die Angreifer kein Durchkommen mehr.



Die Wölfe überfallen regelmäßig den Steinbruch. Ziehen Sie die Mauer – anders als hier zu sehen – auch um die Arbeiter, da Sie sonst nicht genug Steine für die Burg bekommen.



Katapulte schießen weiter als Bogenschützen und höher als Ballisten. Mit einer kleinen Armee rücken Sie langsam vor und machen die Verteidiger müde.

Eine Beförderung! Was ist neu?

■ Wichtig: Mit dem neuen Rang macht sich Kriminalität breit. Neben Gerichtsgebäude und einfachen Folterinstrumenten (Pranger, Käfig, Maske) ist zumindest ein Wachposten beim Kornspeicher nötig. Betriebe, die wegen Verbrechen stillliegen, bekommen Sie wieder in Gang, indem Sie das Gebäude ersetzen. Die Verurteilung und Bestrafung dauert zuweilen lange, warten Sie nicht darauf.

■ Sonstige wichtige Neuerungen sind das Kloster, das für Ehre und Kämpfernachschub sorgt, aber viel Raum einnimmt und teuer ist. Die Armbrustschützen haben eine geringere Reichweite und benötigen extra Lederharnische. Dafür richten sie mehr Schaden an als normale Bogenschützen, vor allem gegen gepanzerte Ziele. Falls Sie die Burschen ausbilden wollen, bauen Sie die nun ebenfalls verfügbaren Kaserne und Gerberhütten.

Wie komme ich an Edwin ran?

■ Zum Abschluss steht der Sturm auf die Burg bevor. Verschwinden Sie Ihre Leute nicht dafür, einzelne Höfe anzugreifen. Nehmen Sie das Dorf unterhalb von Edwins Burg ein. Schlagen Sie dort ein Lager auf und bauen Sie mindestens acht Katapulte, mit denen Sie die Verteidigungsanlagen zertrümmern. Gegen den großen Turm rechts haben Sie es schwer, fangen Sie stattdessen am anderen Ende des Burgwalls an und stürmen Sie her nach den Turm.

■ Bevor Sie den ersten Teil der Mission abschließen, indem Sie Edwins Schicksal besiegeln, rekrutieren Sie noch möglichst viele Soldaten. Den nächsten Auftrag starten Sie in der gerade eingenommenen Feste und haben keine direkte Kontrolle mehr über den jetzigen Herrschaftssitz. Zum Glück behalten Sie dafür Ihre Gefolgsleute.

MISSION 8: ZWEITER TEIL

■ Da Sie wenig Platz haben, radieren Sie die nicht mehr benötigten Überreste der Stadt Ihres Vorgängers weg und ziehen die Mauer an der Grenze, mit einer Reihe Platz dazwischen für Gräben. Steine beziehen Sie über einen Markt, oder eine Ihrer Ländereien – die

Lieferwege sind allerdings auf Dauer nicht sicher. Holen Sie noch vorhandene Truppen aus Ihrer vorherigen Burg nach.

■ Wichtig für den Anfang sind die Holzlieferungen, da keine Bäume auf Ihrem Landsitz wachsen. Übernehmen Sie die Kontrolle über alle möglichen Dörfer und stellen Sie zusätzliche Fuhrmannsposten auf. Lassen Sie zudem Pech ankantern, das bringt einen guten Batzen Gold. Achten Sie darauf, dass die Dörfer ob des gestiegenen Bedarfs keinen Mangel an Nahrung und Arbeitswilligen haben.

■ Trotz des geringen Platzangebots sollten Sie ein Gerichtsgebäude mit einfachen Foltergeräten aufstellen. Schlechte Laune ist das Letzte, was Sie nun brauchen können.

■ Falls Sie Bogenschützen haben, stellen Sie Kohlepfannen auf, dank dieser verursachen Treffer wesentlich mehr Schaden und zeigen auch bei Rüstungen etwas Wirkung. Baumstämme rollen wegen der Sumpflöcher nicht sonderlich weit. Ziehen Sie stattdessen einen Graben mit dem vorhandenen Pech.

Abschließende Schlacht

■ Sie können nun Söldner anwerben, die vor allem wegen ihrer Spezialfähigkeiten lohnenswert sind – nur im derzeitigen Szenario nicht. Zudem kommt die Eigenproduktion natürlich billiger. Lediglich die Vogelfreien mit Wurfspießen sind einen Blick wert.

■ Lady Seren befindet sich nicht unter den Soldaten, daher können Sie sich ungeniert in Ihrer Stadt verschanzen. Mit einfachen Armbrust- und Bogenschützen und einer dicken Mauer wehren Sie jeglichen Angriff ab.

■ Auch, wenn Sie eine sehr gute Verteidigung haben, sollten Sie sich eine kleine aber feine Truppe von Nahkämpfern zusammenstellen, mit der Sie nach der ersten Angriffswelle gezielt auf die Lager und Geschütze losgehen. Die übrigen Leitern machen Sie locker fertig.

Kann ich in meine alte Burg zurück?

Die Angreifer suchen sich zwar immer Ihren Burgherrn als Ziel aus und daher wäre es verlockend, einfach in Ihre alte Siedlung zurück-

zukehren. Allerdings lässt Sie Ihr „Freund“ dort im Regen stehen. Seine Truppen greifen nicht an und die Tore stehen sperrangelweit offen.

Alternative: Spielrutenlaufen

Mit einem ausreichenden Vorrat an Pech klappt das Folgende: Bauen Sie eine enge Gasse aus Steinmauern, durch die alle Angreifer zu Ihrer Burg laufen. Diese pflastern Sie mit Pech und postieren auf den Seitenmauern Bogenschützen. Ein Schuss mit einem Brandpfahl genügt und Sie heizen der Bande gewaltig ein. Stellen Sie dort keine Fallen auf, da die Ritter diese umgehen, sogar durch Wände! Fangen Sie zudem die Kriegsmaschinen ab, damit kein zweiter Zugang entsteht – was für gewöhnlich kein Problem ist.

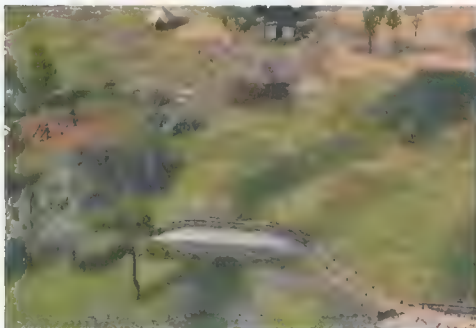
KAPITEL 7: VERTEIDIGUNG DER ARBEI

■ Diesmal haben Sie sogar Platz für einige Eisenminen, allerdings wachsen kaum Bäume auf Ihrem Grund und Boden. Übernehmen Sie die Kontrolle über Quintstadt und lassen Sie von ein paar Fuhrmannsposten Holz und Pech liefern. Das bringt viel Geld, mit dem Sie eine Handvoll Mönche im Kloster und jede Menge Fernkämpfer anheuern.

■ Praktisch ist es, wenn Sie die Stadtmauer weiter vorziehen und dort einige Basteien mit Turmgeschützen aufstellen. Damit erreichen Sie das ganze Tal und beschießen sofort jedes neu angelegte Belagerungscamp. Ebenso sind normale Bogenschützen auf Türmen in der Lage, die Feinde schon vor der Attacke zu dezimieren. Auch hier sind Kohlepfannen sehr hilfreich. Nahkämpfer sind nur wenige nötig, zur Sicherheit.

Volle Truhen – aber woher bekomme ich Ehre?

Das größere Platzangebot hat natürlich ebenfalls etwas für sich, die Militärgebäude passen nun wunderbar in die Landschaft, ebenso mehrere Farmen, die für einen abwechslungsreichen Speiseplan sorgen – das bringt schnell Ehre. Weitere Punkte scheffeln Sie mit einer Burkgüche samt entsprechenden Produzenten, was allerdings einige Zeit in Anspruch nimmt. Fehlende Speisen für das



Selbst mit wenigen Bogenschützen bieten Sie Edwins Attacke hier Paroli. Die Truppen marschieren rund um den Hügel und behelligen Ihre Soldaten nicht.



Links zertrümmern die Katapulte ohne Gefahr die Mauer. Schicken Sie dann Lanzenträger vor, die den mächtigen Turm einnehmen.

Gelage bekommen Sie über den Markt und damit pro Fest mehr Punkte.

Undurchdringliche Verteidigung

Leiterträger sind nicht in der Lage auf Türme zu klettern, da diese zu hoch sind. Ihre verfügbaren Einheiten können sich dann auf die niedrigen Mauerabschnitte konzentrieren. Genügend Ressourcen sollten Sie zusammenraffen. Zudem kommen erst bei der letzten Welle zahlreiche Kriegsmaschinen mit. Setzen Sie Ihre Turmgeschütze gezielt auf die Triboken an, dann haben Sie keine Probleme mit Eindringlingen.

KAPITEL 8: DAS NEST DES FALKEN

Wie befreie ich Sir William?

■ Zimmern Sie schnell ein paar Ballisten in Ihrer schon vorhandenen Baumeistergilde und ziehen Sie mit den bereitstehenden Soldaten los zur Belagerung. Legen Sie sich nicht direkt mit den Gegnern an. Dezimieren Sie sie aus der Distanz, vorrangig die Ballisten und Ritter. Wenn der Gefangene einen Ausbruch wagt, legen Sie los. Nebenher reißen Sie die bestehenden Mauern ein und stellen die üblichen Gebäude auf, wobei Sie stark expandieren sollten. Platz ist vorhanden und Sie benötigen jede Menge Ehre und Gold.

■ Nachdem Sir William außer Gefahr ist, machen Sie sich die dortigen Dörfer zu Eigen. Bevor Sie ihn im Burgfried abliefern und die Mission damit abschließen, rüsten Sie sich für den Zweist mit Ihrem direkten Nachbarn, der nach erfolgreicher Rettung sauer ist. Stellen Sie ein paar Türme auf, über die der Herzog nicht auf Ihre Bauern schießen kann, und postieren Sie Ihre Truppen direkt vor seiner Nase. Über das neu erworbene Gut erhalten Sie einige Ländereien. Jetzt sollten Sie allerdings eine neue Stadtmauer ziehen, die Sie sowohl vom Falken als auch vor Sir Blanc schützt. Vor Blancs Burg bauen Sie Eisen ab und klauen ihm mit ein paar Dieben stetig Gold – dort ist keine Wache weit und breit.

Wie besiege ich Blanc?

Konzentrieren Sie sich auf Ballisten und Ritter, die Sie mit Pferden ausrüsten. Ziehen Sie dann los nach Schapflingen, dem vorgelager-

ten Posten, wo Sie Ihrerseits ein Lager errichten. Stellen Sie ein paar Triboken auf, am besten auch auf der anderen Seite, vom Fluss her, die die Vorarbeit leisten und die gefährlichen Türme einreißen. Preschen Sie dann mit den Reitern vor und attackieren Sie gezielt Sir Blanc. Dank der schnellen Pferde stehen Sie flugs vor seiner Burg.

Die Schlacht mit dem Falken

■ Verlagern Sie die Streitmacht in Richtung Falken. Rücken Sie nicht zu dicht ans Ufer vor, da dort gefährliche Fallen lauern. Ihr Burgherr kann solche Gemeinheiten ohne Probleme aufspüren, da er nicht hineinfällt. Die Wunden kurieren Sie mit einer Apotheke – weisen Sie ihm dafür bürgerliche Pflichten zu!

■ Beginnen Sie am besten schon vor dem Angriff damit, das Haupttor zu beschießen. Fangen Sie den Angriff gleich an der Brücke ab und stürmen Sie dann zum Falken, sobald das Tor weg ist. Denn wenn Sie ihn schnell erwischen, ärgern Sie sich nicht mit den zusätzlich anrückenden Kämpfern herum.

KAPITEL 9: LORD BARCLAYS BURG

Nur die Ruhe! Sie können sich Zeit lassen.

■ Bewegen Sie Ihre Männer etwas aus dem Schussfeld zurück. Bleiben Sie gelassen und gehen Sie auf Nummer sicher, der König steht ohnehin vor verschlossenen Toren und Sir William legt schon mal ohne Sie los. Stellen Sie Ihre Triboken vor die Klippen, sodass Sie die drei rechten Türme dem Erdboden gleich machen können, aber selbst nicht zu treffen sind. Schalten Sie den Zeitraffer ein und warten Sie ab, bis das Abrisskommando erfolgreich war.

■ Die Ballisten sind Ihre wichtigsten Einheiten und für das Weiterkommen erforderlich. Rücken Sie zuerst zur Brücke vor, machen Sie die Baumstämme fallen unbrauchbar und zerstören Sie anschließend die dünne Mauer neben dem Torhaus mit den Katapulten. Dort dürfen keine Bogenschützen mehr in der Nähe sein, da diese sonst das Pech entzünden. Achten Sie insbesondere auf die weiter hinten liegende Mauer rechts auf den Felsen. ■ Rucken Sie Schritt für Schritt vor, mit den

Ballisten säubern Sie die Wälle. Besetzen Sie das Tor vor dem König oder zerstören Sie dort die Mauer, damit seine Armee Zugang bekommt.

■ Auch, wenn Sie alle Leiterträger und Katapulte verloren haben, kommen Sie noch in Lord Barclays Burg. Er schießt mit seiner Mänge die Wälle kaputt, wenn Sie sich dahinter verschansen.

KAPITEL 10: BELAGERUNG DER ABTEI

Wie komme ich in die Burg?

■ Schicken Sie Ihre Truppen geschlossen zum anderen Lager, bleiben Sie aber der Grenzlinie fern, sonst beschießt man Sie. Die Gruppe sollte dicht beisammen bleiben, da Sie sonst im Kampf mit den Rittern zu viele Leute verlieren. Ohne Triboken ist es zwar schwierig, die Burg zu erstürmen, die Maschinen zu retten ist jedoch kaum realisierbar und die Verluste nicht wert. Halten Sie die Leiterträger aus dem Tumult heraus.

■ Wenn Sie freie Bahn haben, lassen Sie die Leitern an der linken Flanke aufstellen. Tasten Sie sich vorher links mit einer kleinen Gruppe flinker Leute an den Felsen entlang, um die Baumstämme „anzulocken“. Dadurch geraten auch die Pechgräben in Brand – schon haben Sie ein Problem weniger.

Schnappen Sie sich Seren

■ Sind Sie auf den Mauern, haben Sie zwei Ziele: zum einen die Mänge auf dem Turm, zum anderen das Tor, das Sie für die übrigen Truppen öffnen. Lassen Sie in dieser Schlacht Ihre Männer nicht selbstständig angreifen. Weisen Sie Ihnen immer wieder die korrekten Ziele und Wegpunkte zu, sonst verzetteln Sie sich.

■ Danach begeben Sie sich direkt in die Feste. Dort sind Sie vor den Pfeilen sicher. Überwältigen Sie im Erdgeschoss die Leibgarde, holen Sie dann Seren, die auf dem Dach ist.

KAPITEL 11: VERRAT

■ Die Grenzen sind zu eng gesteckt. Sichern Sie mit ein paar Steinen die Brücke und bauen Sie an der anderen Grenze einen Wall



Es ist zwar etwas gewagt, denn Widersacher können durchkommen: Aber wie hier zu sehen, versetzt das Feuer selbst Ritter und Schwertkämpfer in Panik.

Sind Sie im Innenhof angelangt, besetzen Sie zügig das Tor. Gemeinsam mit den Rittern des Königs ist Ihr Vormarsch nicht mehr zu stoppen.

zwischen den Bäumen und den Bergen. Radieren Sie die bisherigen Stadtmauern weg, diese behindern nur den Warenverkehr.

■ Legen Sie Steinbrüche und Sägegruben an und kümmern Sie sich um ein breiteres Nahrungsangebot. Die Herausforderung besteht darin, die Untertanen bei Laune zu halten. Verpulvern Sie Ihr Geld für ein Gericht mit Folterinstrumenten, Jauchegruben und Falkner. Kurz nach Beginn streiken die Bauern wegen einer Seuche und gehen auf Ihre Wachen und Bediensteten los. Das können Sie auch nicht mit einer Apotheke verhindern. Sorgen Sie schnell für Ordnung, sonst verlieren Sie zu viele Arbeiter.

■ Sichern Sie die Grenze nach und nach mit ein paar mächtigen Türmen, die Sie mit Ballisten oder Mangan bestücken. Lassen Sie den Unterschupf der Räuber zufrieden, solange Sie dort nicht vorbei wollen – die Unholde greifen ab und zu Widersacher an. Passen Sie auf diese Flanke auf, da ständig Truppen nachrücken und Ihre Geschütze Kriegsgesetz nicht automatisch angreifen. Rekrutieren Sie zudem ein paar Baumeister, die automatisch angeschlagene Gebäude und Mauern ausbessern.

Stellen Sie eine Armee zusammen

Beglücken Sie Ihre Untertanen mit ein paar Statuen, die Sie von überschüssigem Geld kaufen – das bringt stetig Ehre ohne Aufwand. Konzentrieren Sie sich auf Ritter, die ungepanzerten Streitkolbenschwinger sind nur bei der Verteidigung hilfreich. Marschieren Sie mit einer kleinen Armee über den Fluss, wo Sie sich die Vogelfreien vorknöpfen und anschließend das Dorf einheimsen. Dort schürfen Sie Eisenerz. Auf jeden Fall sollten Sie mehrere Stallungen anlegen. Beritten sind die sonst unbeweglichen Blechheinis mobil und galoppieren sogar kurze Strecken.

Auf nach Opfingen!

■ Bauen Sie haufenweise Feuerballisten, mit denen Sie den Weg für die Ritter Richtung Feindesfestung ebnen. Okkupieren Sie zuerst die zwei Dörfer und sichern Sie dann die Brücke, um sich dort zu sammeln und einen vorgezogenen Angriffspunkt zu errichten.



Wenn Sie hier als Erster in den Burgfried kommen, haben Sie praktisch schon gewonnen. Drücken Sie sich dicht an dem Wall vorbei, dann entgehen Sie den Flammen. Letzte Schwierigkeit sind die Wachen, die Sie einfach links liegen lassen.

■ Nachdem die Verbindungsinsel leergefegt wurde, ist es etwas schwieriger, da man Sie sowohl von der Burg als auch vom Ufer her beschießt. Der nächste Stopp ist Schapflingen. Reiten Sie zügig über die Insel und nehmen Sie das Gehöft in Beschlag. Beseitigen Sie zunächst gezielt die Geschütze. Wagen Sie sich bei der Schlacht nicht zu weit vor die Tore. Kommandieren Sie weiterhin ein paar Mann zur Verteidigung der Brücke ab.

Wie besiege ich William?

Mit einem neu errichteten Belagerungscamp basteln Sie sich Tnboken. Die Schleudern treffen zwar nicht gut, verhelfen Ihnen aber ob der großen Reichweite auf Dauer zum Durchbruch zu William. Das große Tor ist sehr stabil und zahlreich besetzt, da helfen Ihnen auch keine Meuchelmörder weiter. Sobald die zweite Linie löchrig ist, schicken Sie Ihre Männer rein. Mit 40 bis 50 Rittern ist es kein Problem, Sir William abzuservieren. Setzen Sie die Hälfte der Ritter auf den Feldherren an, der Rest hält die Verteidiger in Schach.

KAPITEL 12: ERGREIFUNG DES KÖNIGS

■ Dieses Kapitel werden Sie wohl mehrfach spielen. Es kommt vorrangig auf das richtige Timing an – und ein Quäntchen Glück. Mer-

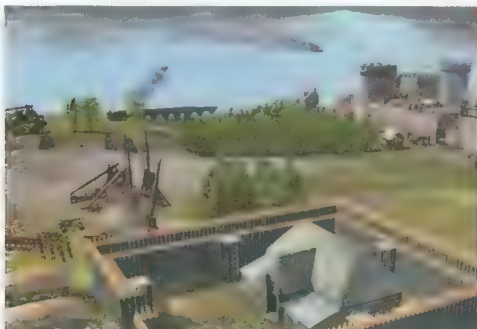
ken Sie sich, wo Fallen waren, damit nicht zu viele Männer auf der Strecke bleiben.

■ Die Strohwagen sind nicht ganz nutzlos, sie dienen als Ablenkung. Die ungepanzerten Truppen haben keine Chance, lebend in die Burg zu kommen und marschieren voran.

■ Lassen Sie die Katapulte vorn die Mauer zerbroseln und die Baumstämme beseitigen. Die Wehrtürme einzeln in Angriff zu nehmen dauert zu lange. Falls ein paar der Baumeister überleben, können Sie das noch nachholen.

■ Wegen der vielen Fallen und Verteidiger gehen Sie zugig vor. Lassen Sie Ihren Kollegen den Vortritt in den Höfen. Bleiben Sie aber nicht zu weit hinten, sonst verlieren Sie den Anschluss. Statt über die Leitern zu steigen, warten Sie lieber vor dem Haupttor, bis entweder der Rammbock das Hindernis beseitigt oder Truppen das Bauwerk einnehmen. Hier entscheidet sich, wer der nächste König wird. Sobald Sie durch das letzte Tor hindurch sind, kümmern Sie sich um nichts anderes als als Erster in den Bergfried zu gelangen. Legen Sie sich nicht mit den Wachen an und umgehen Sie möglichst den Flammen. Dann schaffen Sie es als Erster zu der Krönungszeremonie!

ANSGAR STEIDLE



Stellen Sie mehrere Steinschleudern auf, auch drüben am anderen Ufer. So sind Sie in kürzester Zeit die gefährlichsten Wehrtürme los.

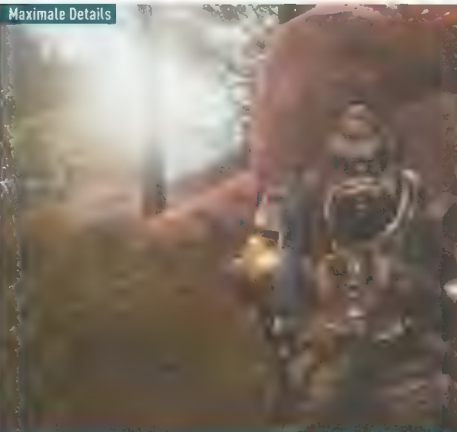


Es ist durchaus möglich, die gesamte Front mit Türmen zu verbauen. Das Fußvolk hat so keine Chance mehr und Sie fürchten lediglich die Katapulte.

Pariah

Schön! Mit seinen sehenswerten Effekten läuft **PARIAH** auch auf Mittelklasse-PCs. Wir verraten die Einstellungen für Ihren Spielerechner.

Maximale Details



Die verbesserte *Marek* Engine prahlt mit Blend- und Leuchteffekten. Außerdem sehen die Figuren dank intensivem Gebrauch von Bump Mapping sehr detailliert aus.

Minimale Details



Ohne Bump Maps wirken die Spielfiguren schlicht. Zudem fehlen Gräser, Schatten und Blend- sowie Leuchteffekte. Auch die Texturen sind sehr detailarm und ungeschärft.

TUNING

UM **PARIAH** IN 1.024x768 MIT ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.000 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ GeForce 6600 GT

MIT 1.000 MHz, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

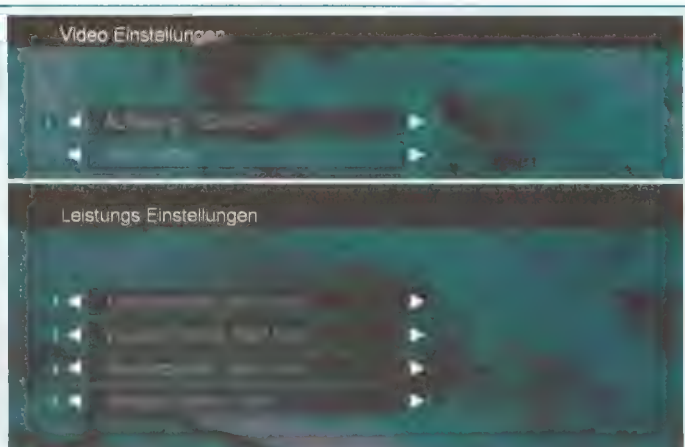
- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ Die Einstellung „Texturedetail“ auf „Mittel“ setzen
- ☐ Bei „Visuelle Effekte“ „Niedrig“ auswählen
- ☐ Für Renderqualität „Niedrig“ einstellen

MIT 1.500 MHz, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Die Einstellung „Texturedetail“ auf „Sehr hoch“ setzen
- ☐ Bei „Visuelle Effekte“ „Sehr hoch“ auswählen
- ☐ Für Renderqualität „Hoch“ einstellen

MIT 2.200 MHz, 1.024 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9800 XT SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 1.280x1.024 wählen
- ☐ Die Einstellung „Texturedetail“ auf „Sehr hoch“ setzen
- ☐ Bei „Visuelle Effekte“ „Sehr hoch“ auswählen
- ☐ Renderqualität „Sehr hoch“ stellen



Die Menüs „Video-Einstellungen“ und „Leistungs-Einstellungen“ von Pariah

- 1 Auflösung:** Die Auflösung hat großen Einfluss auf die Leistung. Mit einer GeForce 6200 oder FX 5200 Ultra sollten Sie daher 800x600 wählen. Ab GeForce 6600 GT oder Radeon 9800 Pro stellen Sie 1.280x1.024 ein.
- 2 Texturedetail:** Bestimmt die Qualitätsstufe der Texturen für die gesamte Spielwelt. Die niedrigste Stufe sollten Sie grundsätzlich meiden, da *Pariah* sonst deutlich schlechter aussieht und nur wenig schneller läuft.
- 3 Visuelle Effekte:** Mit der Einstellung „Niedrig“ fehlen Schatten, Gräser, Glüh- sowie die aufwendigen Verwischeffekte (beispielsweise bei Explosionen oder wenn sich die Spielfigur heilt). Aufgemerkt: Unsere Testversion läuft mit aktivierter Kantenglättung zwar langsamer, sieht jedoch nicht besser aus. Nur wenn Sie bei „Visuelle Effekte“ den niedrigsten Wert auswählen, sind die Pixelkanten tatsächlich geglättet.
- 4 Renderqualität:** Diese Option hat den größten Einfluss auf die Leistung. Mit einer niedrigen Einstellung entlastet man vor allem schwächere Grafikkarten wie GeForce 6200 oder FX 5200 Ultra. Dafür fehlen die Glanzpunkte auf den Figuren und der Umgebung, die Schatten sind nicht zu erkennen. Außerdem verzichten Sie so auch auf das Bump Mapping.
- 5 VSync:** Die Vertikale Synchronisation hat bei *Pariah* keinen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit. Daher sollten Sie hier stets „Ja“ auswählen. Ohne VSync kann es zu störenden Zeilensprünge kommen, wenn die Framerate (Bildrate) höher ist als die Wiederholfrequenz des Monitors.

Juiced

Wer sich bei JUICED mit anderen Hobby-Heizern illegale Straßenrennen liefern will, braucht dafür keine Hochleistungshardware!



Der hohe Detaillierungsgrad der Piste, die Umgebungs- und Lichtreflexionen auf dem Autolack sowie eine Beleuchtung inklusive Blendeffekt sorgen für eine realistische Optik.



Ohne Reflexionen, Blendeffekt sowie mit minimalen Streckendetails sieht Juiced noch ganz gut aus und lässt sich auch mit schwächerer Hardware passabel zocken.

TUNING

UM JUICED IN 1.024X768, 32 BIT FARBTFEUE UND ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.200 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9800 Pro

MIT 1.500 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 ULTRA SOLLTEN SIE:

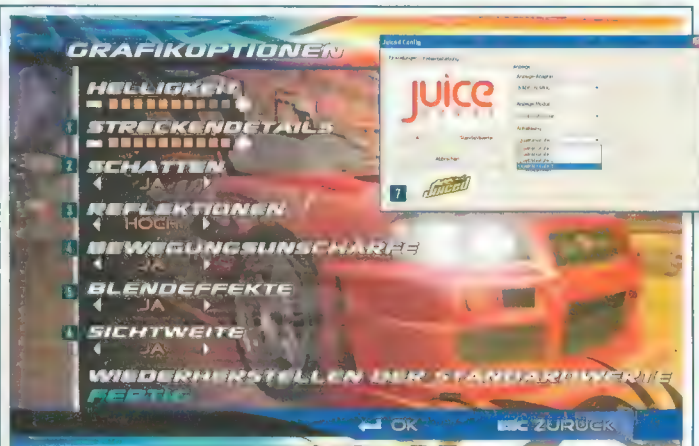
- ☐ Eine Auflösung von 800x600 auswählen
- ☐ Die Streckendetails auf ein Minimum verringern
- ☐ Die Schatten ausschalten
- ☐ Reflexionen auf „niedrig“ stellen
- ☐ Die Bewegungsunschärfe und die Blendeffekte deaktivieren
- ☐ Die Sichtweite ausschalten

MIT 2.000 MHZ, 512 MBYTE SPEICHER UND RADEON 9600 PRO SOLLTEN SIE:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Die Streckendetails auf den Minimalwert herunterregeln
- ☐ „Niedrige“ Reflexionen wählen
- ☐ Die Bewegungsunschärfe und die Blendeffekte abschalten

MIT 2.500 MHZ, 1.024 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE FX 5950 ULTRA SOLLTEN SIE:

- ☐ Mit 1.024x768 spielen
- ☐ Alle Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen
- ☐ Bei Antialiasing in der Juiced Config „Qualitätsstufe 1“ auswählen



Die Menüs „Grafikoptionen“ und „Juiced Config“

- 1 Streckendetails:** Mit diesem Regler bestimmen Sie, wie hoch der Detailgrad der Rennstrecke und der Objekte rechts und links von der Piste sein soll. Besitzer einer schwachen Grafikkarte wie eine GeForce FX 5200 Ultra sollten zugunsten der Leistung die Details auf ein Minimum reduzieren.
- 2 Schatten:** Das Ausschalten der Schatten bringt gerade einmal ein Leistungsplus von 7 Prozent. Der hintere Wagenschatten bleibt aber auch nach dem Abschalten sichtbar.
- 3 Reflexionen:** Sind viele Reflexionen auf dem Lack der Polygon-Karosserien sichtbar, kostet das viel Grafikleistung. Deshalb erst mit einer GeForce FX 5950 oder Radeon 9800 Pro auf „hoch“ stellen.
- 4 Bewegungsunschärfe:** Dieser Post-Processing-Effekt sorgt dafür, dass mit zunehmender Geschwindigkeit vorbeirauschende Objekte nur noch verzerrt dargestellt werden. Das sieht realistisch aus, sollte aber ebenfalls erst ab einer Radeon 9800 Pro oder GeForce FX 5950 aktiviert werden.
- 5 Blendeffekte:** Ist der Effekt angeschaltet, besitzt die Beleuchtung des Heizer-Spektakels eine höhere Intensität. Objekte der Spielwelt werden leicht unscharf dargestellt. Spieler mit schwachen Pixeltriebswerken sollten auf den „Leuchteffekt“ verzichten.
- 6 Sichtweite:** Mit dieser Option legen Sie fest, ob auch weit entfernte Objekte noch zu sehen sind. Erst ab 2.000 MHz Prozessorkleistung anschalten.
- 7 Antialiasing Qualitätsstufe:** Erst eine Radeon 9800 XT/GeForce FX 5950 Ultra ist ausreichend leistungstark für die „Qualitätsstufe 1“ (2x FSAA).

All inclusive PC's der nächsten Generation build by A&O Evolution, das A und O in Sachen IT-Systeme



Evo i-Mod 3000 Pro

420 Watt Low Noise Midi Design Tower
mit Seitenfenster, blau beleuchtet
2x Front + 4x Rear USB & Front Audio
BCS NForce-4 Mainboard So-939
AMD Athlon 64 3000+ So-939
Arctic Silencer4 ULTRA TC Low Noise Kühler
1024 MB DDR-RAM PC400 (Marke)
16x48x DVD-Rom / 16x16x DVD+-R/RW DL
16 in 1 Card Reader mit Front SATA Anschluss
200 GB HD SATA 8MB Cache 7200U
10/100 Netzwerk
5.1 Dolby Digital Sound
Tastatur & Wheelmaus / Nero 6 / DVD-SW
Nvidia Hardware Firewall & AMD Firewall

999,- €

Mit Windows XP
Home 6x 799,- €

Evo i-Mod Gamer

550 Watt Low Noise Midi Design Tower
mit Seitenfenster, blau beleuchtet
2x Front + 4x Rear USB & Front Audio
Gigabyte GA-81915P Duo S.775 Mainboard
Intel Pentium 4 3.2 Prescott S.775
Arctic Freezer 7 Low Noise Kühler
2x512 MB DDR2-RAM PC400 (Marke)
16x48x DVD-Rom / 16x16x DVD+-R/RW DL
16 in 1 Card Reader mit Front SATA Anschluss
200 GB HD SATA 8MB Cache 7200U
128 MB Nvidia GeForce 6600 GT TV+DVI PCI-E
10/100/1000 Mbit Netzwerk
5.1 Dolby Digital Sound
Nero 6 / DVD-SW
Logitech Cordless Desktop LX300
Windows XP Home SP2

999,- €

Alle Preise inkl. Versand
und MwSt.

Evo Liberty 3400

420 Watt Low Noise Midi Tower
1x Front FireWire / Temp. Display
2x Front + 4x Rear USB & Front Audio
Gigabyte K8NS Mainboard
AMD Athlon 64 3400+
Arctic Silencer4 ULTRA TC Low Noise Kühler
1024 MB DDR-RAM PC-400 (Marke)
16 in 1 Card Reader mit Front SATA Anschluss
16x DVD+-R/RW DL Brenner
160GB HD 7200U
16 MB Radeon 9550SE TV+DVI AGP
10/100 Netzwerkchip RJ-45
Dolby 5.1 Soundchip
Tastatur & Wheelmaus / Nero 6 / DVD - SW

599,- €

Mit Windows XP
Home 6x 699,- €

Evo Liberty 3200

420 Watt Low Noise Midi Tower
1x Front FireWire / Temp. Display
2x Front + 4x Rear USB & Front Audio
BCS NForce 4 Mainboard
AMD Athlon 64 3200+
Arctic Silencer4 ULTRA TC Low Noise Kühler
1024 MB DDR-RAM PC-400 (Marke)
16 in 1 Card Reader mit Front SATA Anschluss
16x DVD-Ram Laufwerk
16x DVD+-R/RW DL Brenner
200GB HD 7200U
256 MB Radeon X600 TV+DVI PCI-E
10/100 Netzwerkchip RJ-45
Dolby 5.1 Soundchip
Tastatur & Wheelmaus / Nero 6 / DVD - SW

649,- €

Mit Windows XP
Home 6x 799,- €

Evo Liberty Pro Gamer

550 Watt Low Noise Midi Tower
1x Front FireWire / Temp. Display
2x Front + 4x Rear USB & Front Audio
Asus A8N-SLI S.939 Mainboard
AMD Athlon 64 3500+ S.939
Arctic Freezer 64 Low Noise Kühler
2x512 MB DDR-RAM PC-400 Corsair Value
16 in 1 Card Reader mit Front SATA Anschluss
16x DVD+-R/RW DL Brenner
2x 74GB Western Digital SATA 10.000U/min im Raid 0/1
2x GeForce 6600GT 128MB im SLI modus
10/100/1000 Netzwerkchip RJ-45
Dolby 5.1 Soundchip
Tastatur & Wheelmaus / Nero 6 / DVD - SW

1.399,- €

Mit Windows XP
Home 6x 1.099,- €



Evo ECO 3000

420 Watt Low Noise Midi Tower - 1x Front FireWire - 2x Front USB - 4x Rear USB - Front Audio - 2x Front Temp. Display - 1x Front FireWire - 1x Front Temp. Display
16x DVD+-R/RW DL - 16x DVD+-R/RW DL - 16x DVD+-R/RW DL - 16x DVD+-R/RW DL - 16x DVD+-R/RW DL - 16x DVD+-R/RW DL - 16x DVD+-R/RW DL - 16x DVD+-R/RW DL
10/100 Netzwerkchip - 10/100 Netzwerkchip - 10/100 Netzwerkchip - 10/100 Netzwerkchip - 10/100 Netzwerkchip - 10/100 Netzwerkchip - 10/100 Netzwerkchip - 10/100 Netzwerkchip
Dolby 5.1 Soundchip - Dolby 5.1 Soundchip - Dolby 5.1 Soundchip - Dolby 5.1 Soundchip - Dolby 5.1 Soundchip - Dolby 5.1 Soundchip - Dolby 5.1 Soundchip - Dolby 5.1 Soundchip

399,- €

Evo ECO 3000 Pro

420 Watt Low Noise Midi Tower - 1x Front FireWire - 2x Front USB - 4x Rear USB - Front Audio - 2x Front Temp. Display - 1x Front FireWire - 1x Front Temp. Display
512 MB DDR PC-400 Infineon - 8x DVD+-R/RW DL - 120 GB 7200U - 256 MB Radeon 9250SE TV/DVI
10/100 Netzwerkchip - 10/100 Netzwerkchip - 10/100 Netzwerkchip - 10/100 Netzwerkchip - 10/100 Netzwerkchip - 10/100 Netzwerkchip - 10/100 Netzwerkchip - 10/100 Netzwerkchip
Dolby 5.1 Soundchip - Dolby 5.1 Soundchip - Dolby 5.1 Soundchip - Dolby 5.1 Soundchip - Dolby 5.1 Soundchip - Dolby 5.1 Soundchip - Dolby 5.1 Soundchip - Dolby 5.1 Soundchip

399,- €



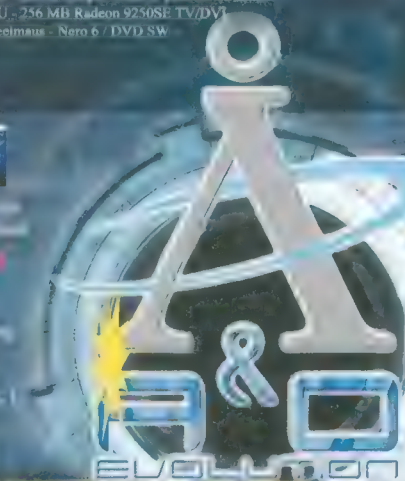
Sony
16x DVD+-R/RW
Entwurf in schwarz
ohne Software
59,- €

Logitech MX 518
Wireless
USB / PS2 / 1600 DPI
3 Jahre Garantie
55,- €

Gigabyte
Geforce 6600GT PCI-E
128 MB DDR
TV-DVI Retail
189,- €

Gigabyte
Geforce 6600 AGP
128 MB DDR
TV-DVI Retail
145,- €

Gigabyte
Geforce 6600 AGP
128 MB DDR
TV-DVI Retail
145,- €

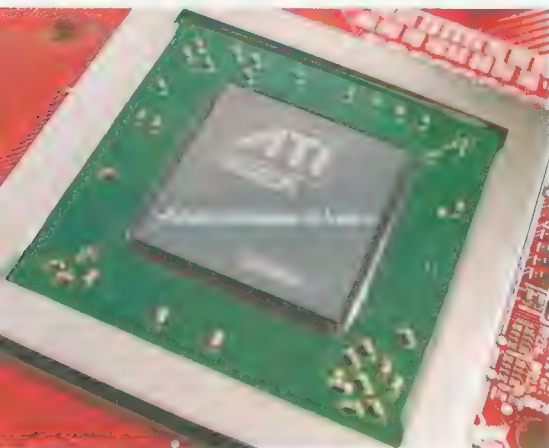


Alle Evolution PC-Systeme...

- inkl. 2 Jahre, 24 Std. Pick up & return Service
- beschreibbare 3x1 Maus & Tastatur (typ. Vertikalliniert für Ordnung & 18)
- inkl. 3D Belastungstest und Qualitätsicherung vor Auslieferung
- mit LOW NOISE Architektur, super leise aber Leistung pur!

Bestell Hotline: Endkunden 06251-854890 / Händler 06251/8548920 von 10 - 18 Uhr
PC-Systeme - Server Systeme - Komponenten und Peripherie - Build To Order - Customized

HARDWARE



Champion-Chip 2005

Angeblich kommt der neue Hochleistungs-Beschleuniger R520 auch für AGP. Sonst was Neues von Nvidia und Ati?

Grafik | Der R520 von Ati soll auch für AGP (Accelerated Graphics Port; dt.: beschleunigte Grafikschnittstelle) erscheinen, die Vorstellung ist für Juni geplant. Wir rechnen mit 24 oder 32 Pixel-Shader-Einheiten. Bisher verfügen Hochleistungs-Chips wie die GeForce 6800 Ultra über 16. Der Codename lautet *Fudo* und unterstützt Shader Model 3. Im dritten Quartal sollen der RV530 (Mittelklasse) und etwas später der langsamere RV515 folgen – ebenfalls für PCI-Express sowie AGP und in 90-Nanometer-Fertigung. Während Ati für den RV530 eine Leistung auf Radeon X800-Niveau anpeilt, ist der RV515 wohl für den Einstiegsbereich gedacht. Die Webseite www.theinquirer.net berichtet, dass Nvidias neuer G70-Chip die finalen Tests bestanden hat und zeitnah zum R520 erscheint. (DM)

Info: www.nvidia.de | www.ati.de

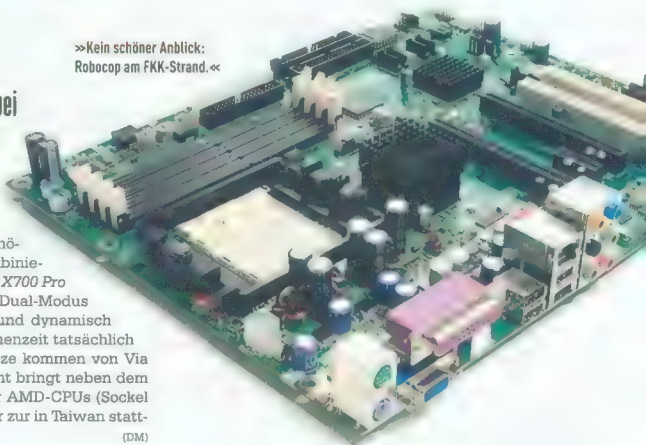
Gemischtes Doppel

Mit einem **MVP-MAINBOARD** verwenden Sie zwei Grafikkarten-Modelle von Ati gleichzeitig.

Mainboard Nach Nvidia steigt Ati mit der MVP-Technik (ehemals: AMR) in den Dual-Grafikkarten-Bereich ein. Im Gegensatz zu SLI ist dabei keine Steckbrücke als direkte Verbindung nötig. Zudem lassen sich verschiedene Modelle kombinieren. So läuft beispielsweise eine günstige Radeon X700 Pro zusammen mit dem Top-Modell X850 XT-PE. Im Dual-Modus teilen sich beide Grafikkarten schachbrettartig und dynamisch die Bildberechnung auf. Ob sich dadurch die Rechenzeit tatsächlich halbiert, bleibt abzuwarten. MVP-fähige Chipsätze kommen von Via (K8T890 Pro) und Ati selbst. Der Grafikchip-Gigant bringt neben dem RD400 für Sockel 775 den abgebildeten RD480 für AMD-CPU's (Sockel 939). Eine Vorstellung erster Modelle erwarten wir zur in Taiwan stattfindenden Fachmesse Computex ab dem 31. Mai. (DM)

Info: www.ati.de

>>Kein schöner Anblick:
Robocop am FKK-Strand.<<



Ein Satz mit X

PC ACTION und Kryptec verlosen 25-mal das X-Board V2 im Wert von insgesamt 500 Euro.

Gleich 25 PC ACTION-Leser dürfen sich freuen: Kryptec-Games, bekannt als Hersteller hochpräziser Mausepads für Profis, verlost stolze 25 Exemplare des X-Board V2. Daran haben Shooter-Fans wie Choleriker gleichermaßen ihre Freude, denn die steinharte Mausunterlage überlebt sogar eine Ladung aus der Schrotflinte und bewies im PC ACTION-bringt's-Test, dass sie (fast) unkaputtbar ist.

Welcher PC ACTION-Redakteur biss einst mühelos ein Stück aus dem X-Board?

a) Ahmet I., wer sonst?

b) Rebecca Ritter

c) Ich bin ein Langweiler und schaue kein PC-ACTION-TV
Teilnahmebedingungen auf Seite 30!

kryptec[®]

Games





»Superman war zu nahe an der Sonne vorbeigeflogen.«

Sternenkriegsspielzeug

Darauf haben Hobby-Jedis gewartet:
ALIENWARE bringt PCs im Star-Wars-Design.

Komplett-PC | Pünktlich zum Filmstart von *Episode III* verkauft Alienware offizielle *Star Wars*-PCs. Neben einer besonderen Gehäuse-Lackierung warten die Rechner aus der *Aurora*-Serie mit Film-Soundtracks, Wallpapers und Desktop-Skins auf. Der Käufer hat beim Design die Wahl zwischen der hellen und der dunklen Seite der Macht. Die Demo des Spiels *Star Wars: Episode III* ist zudem vorinstalliert. Beide Rechner-Varianten lassen sich mit Athlon-64-CPU's und SLI-Platinen ausstatten. Ein Beispiel-System im *Star Wars*-Design mit Athlon 64 3000+ und GeForce 6600 GT kostet 2.000 Euro – ein Schnäppchen für Fans? (MA/DM)

Info: www.alienware.de

LIES MICH!

512-MBYTE-KARTE VON AOPEN

Grafik | Als einer der ersten Hersteller bringt Aopen mit der *Aeolus 6800 Ultra DVD512* eine 512-Megabyte-Karte auf den Markt. Die Spezifikationen der 777 Euro teuren PCI-Express-Platine sind dieselben wie bei der *6800 Ultra* mit 256 Megabyte. Eine AGP-Variante mit 512 Megabyte Grafikspeicher ist nicht geplant. (DM)

Info: www.aopen.de



»Nicht nur für Frauen: Aeolus Ultra.«

SLI-WEBSEITE VON NVIDIA



nvidia.

Internet | Nvidia stellte eine umfangreiche Seite ins Netz, die sich ausschließlich mit SLI-Systemen beschäftigt. Dort finden Sie neben einer Einbauanleitung auch praktische Downloads oder Lösungshilfen für häufig auftretende Probleme. (DM)

Info: www.slizone.com

AMD VERLIERT, INTEL MIT GEWINNEN

CPU | AMD hat im ersten Quartal 2005 einen Verlust von 17,4 Millionen US-Dollar erzielt, im Vorjahreszeitraum gab es noch einen Gewinn von 45 Millionen Dollar. Eine Woche später präsentiert Intel die Geschäftsergebnisse: Der Weltmarktführer für Computerchips hat im ersten Quartal des Jahres 2,1 Milliarden US-Dollar Gewinn gemacht, im Vorjahreszeitraum waren es 1,7 Milliarden US-Dollar. (CG)

Info: www.intel.de | www.amd.de

intel®

XGI PRÄSENTIERT FUNKTIONIERENDE XG47-GRAFIKCHIP

»Heimgeehrt: US-Soldaten.«

Grafik | Auf dem Intel Developer Forum in Taipei (Taiwan) zeigt XGI eine lauffähige Version des *XG47*. Der PCI-Express-Grafikchip unterstützt erstmals Extremecache, das ähnlich wie Atis Hypermemory oder die Turbocache-Technik von Nvidia funktioniert und neben dem lokalen Grafik-RAM den Hauptspeicher des PCs verwendet. (DM)

Info: www.xgitech.com



TAKT-TOOL VON SAPPHIRE

Grafik | Sapphire stellt das Über-taktungs-Tool *Trixx* vor. Damit lassen sich nicht nur Chip- und Speichertakt, sondern auch die Lüfterdrehzahl verändern und automatisch die maximale Taktrate ermitteln. *Trixx* liegt ab sofort Sapphire-Platinen bei, funktioniert aber auch mit Karten anderer Hersteller. (DM)

Info: www.sapphiretech.de

SAPPHIRE

Ein dicker Fund!

Überraschend aufgetaucht: **GEFORCE-6800-KARTEN** mit frischem Chip.

Grafik | Ohne offizielle Ankündigung ist auf ersten *GeForce 6800*-Karten der *NV42*-Grafikchip aufgetaucht. Das *NV41*-Update wird nicht bei IBM in 130 Nanometer-Fertigung produziert, sondern bei TSMC im 110-nm-Verfahren. Wie der *NV41* hat der *NV42* physikalisch nur zwölf Pixel-Shader-Einheiten. Daher ist es nicht möglich, zusätzliche Pipelines freizuschalten. Laut Nvidia kommt der *NV42* fortan bei allen Zwölf- oder Acht-Pipe-Modellen der *6800*-Reihe zum Einsatz. Dazu gehören *GeForce 6800*, *6800 LE* sowie *Go 6800* und *Go 6800 Ultra*. (DM)

Info: www.nvidia.de



»Nach heftiger Kritik am Kreisverkehr kommt der neue Quadrat-Verkehr immer mehr in Mode.«



»Tuntig: Schminck-Köfferchen von C-3P0.«

Klappe – und Action!

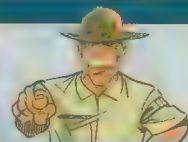
Atis Notebook-Chip **MOBILITY RADEON X800 HT** soll die *Go 6800 Ultra* überrunden.

Notebook-Grafik | Nachdem Nvidia mit der *GeForce Go 6800 Ultra* eine ernsthafte Alternative zu Desktop-Grafikkarten in aktuelle Notebooks pflanzte, schlägt Ati zurück: Die *Mobility Radeon X800 XT (M28 Pro)* verfügt im Gegensatz zum Rivalen mit zwölf Pixel-Shader-Einheiten gleich über 16 Pipes. Der GDDR3-Speicher ist mit stolzen 256 Bit angebunden. Um Strom zu sparen, schaltet der Chip bei geringer Auslastung nicht benötigte PCI-Express-Leitungen ab. Die Taktraten waren zum Redaktionsschluss noch nicht bekannt. Als einer der ersten Hersteller statet Cyber System seine Notebooks mit der *Mobility X800 XT* aus. (DM)

Info: www.ati.de | www.cyber-system.de

»Liegen gut in der Hand:
Pokerkarten für Blinde.«

Kartenparty



Damit das klar ist!

T&L (TRANSFORMATION/BELEUCHTUNG)

T&L-Einheiten beeinflussen Position, Größe und Beleuchtung der Dreiecke.

PIXEL SHADER

Programmierbare Rendering-Einheit, mit der Pixelfarben zu berechnen sind.

VERTEX SHADER

Einheit im Grafikchip, die Berechnungen mit Dreiecks-Eckpunkten ausführt.

BGA-SPEICHER

Speicherbausteine in „Ball Grid Array“-Verpackung produzieren weniger Abwärme.

Wie schlagen sich Radeon 8500 und Co. im Vergleich mit den aktuellen 3D-Karten?
Wir haben 88 GRAFIKKARTEN getestet – und Erstaunliches herausgefunden ...

VERGLEICH Bildqualität



Shader: DX8-Karten wie die GeForce 3/4 nutzen erstmals Pixel Shader 1.1/1.3 und Vertex Shader 1.1. Diese bieten bessere Beleuchtungseffekte.



DirectX-9-Versionen: Far Cry bietet in der Version 1.3 für GeForce-6-Karten High-Dynamic-Range-Effekte (HDR) an.

In den letzten Jahren wurden über 100 Chipsätze für 3D-Beschleuniger entwickelt. Nachdem Nvidia den 3D-Pionier 3dfx Ende 2000 für 112 Millionen US-Dollar aufkaufte, haben nur noch ATI und Nvidia neue Grafikchips im Sechs-Monats-Zyklus auf den Markt gebracht. PC ACTION hat insgesamt 88 Grafikchipsätze von 3dfx, ATI, Nvidia, S3 Graphics und XGI gegeneinander antreten lassen. Im Benchmark auf der dritten und vierten Seite dieses Artikels können Sie beispielsweise die Leistung einer aktuellen Radeon X850 XT-PE mit der einer fast fünf Jahre alten GeForce2 GTS vergleichen.

TECHNOLOGISCHE FORTSCHRITTE

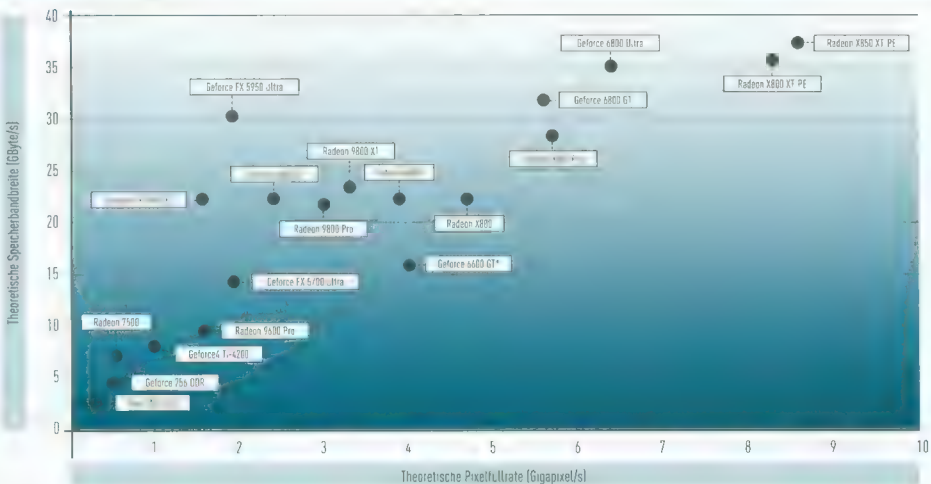
Mit jeder neuen DirectX-Version präsentieren ATI und Nvidia passende Chips, die von den hinzugekommenen Fähigkeiten Gebrauch machen. So unterstützten erste

DirectX-8-fähige Grafikkarten wie die GeForce3 oder die Radeon 8500 Pixel Shader 1.1/1.4 und Vertex Shader 1.1. Wie sich die Technik entwickelt hat, sehen Sie in der Zeitleiste auf der rechten Seite.

ENTWICKLUNG: FÜLLRATE UND SPEICHERBANDBREITE

ATI und Nvidia setzten schon früh auf DDR-Speichermodule, die bei gleicher Taktfrequenz eine höhere Datenübertragung erreichen als SDR-Module. So waren schon GeForce-256- und Radeon-7500-Karten mit DDR-Bausteinen bestückt. GDDR2- und GDDR3-Speichermodule arbeiten gegenüber SDR intern sogar mit einer vierfachen Anbindung. Nvidia nutzte GDDR2-Module nur beim GeForce FX 5800. Diese Karten hatten allerdings mit Hitze-problemen zu kämpfen. High-End-Beschleuniger von ATI und Nvidia verfügen mittlerweile über GDDR3-Module. Immer höhere Taktfrequenzen und eine Speicheranbindung von 256 Bit bei den Top-Mo-

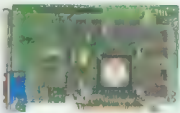
ENTWICKLUNG Speicherbandbreite und Pixelfüllrate



* Die theoretische Speicherbandbreite in der GeForce 6800 GT wird aufgrund der Architektur (2 Pipelines)

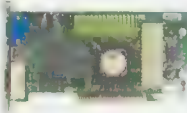
ZEITLEISTE DirectX-Versionen

1999 DirectX 7



Die GeForce 256 (Bild) und die Radeon von ATI gehören zu den ersten DX7-Karten.

2001 DirectX 8



Neu ist bei DX8-Karten die Unterstützung von Pixel und Vertex Shadern (Bild: GeForce3).

2003 DirectX 9.0a/b



Mit der Radeon 9700 Pro unterstützt erstmals eine Grafikkarte Shader Model 2.0.

2004 DirectX 9.0c



Die GeForce-6-Serie benötigt DirectX 9.0c und unterstützt Shader Model 3.0.

dellen sorgten für einen drastischen Anstieg der Speicherbandbreite. Parallel dazu stieg auch die Füllrate durch mehr Leitungen und höher getaktete Grafikchips (siehe Kasten Entwicklung oben).

LEISTUNGSANALYSE

Der 3D-Shooter *Call of Duty* ist ein gutes Beispiel dafür, dass sich einige (halbwegs) aktuelle Spiele auch mit alten 3D-Beschleunigern problemlos spielen lassen – ein schneller Prozessor vorausgesetzt. Eine GeForce2 GTS reicht für einen flüssigen Spielbetrieb bei maximalen Details und einer Auflösung von 1.024x768 Pixel tatsächlich aus. *Call of Duty* ist jedoch stark CPU-limitiert, weshalb schon eine 6600 GT kaum langsamer als eine 6800 Ultra oder X850 XT-PE arbeitet. Bildfehler waren in *Call of Duty* nur mit der 3dfx-Karte sichtbar. Allerdings gibt

es für Voodoo-Karten keinen offiziellen Treiber-Support. Und nur Hobbyprogrammierer pflegen noch neue Treiber. Eine gute Anlaufstelle ist hier die Internetseite www.voodoofiles.com. In *Unreal Tournament 2004* hatten viele alte Nvidia-Karten bis hin zur GeForce 4 Ti-4200 (64 Megabyte) mit Bildfehlern zu kämpfen. Die Unterschiede zwischen alten und neuen 3D-Karten lassen sich mit dem *Unreal Tournament*-Benchmark eher verdeutlichen. So ist eine GeForce 6800 Ultra beinahe zehnmal schneller als eine GeForce2 GTS (1.024x768, 2x AA/4:1 AF). Kaum konkurrenzfähig sind hingegen Volari Duo V8 Ultra und Detachrome S8, die teilweise selbst gegen drei Jahre alte Chip-Generationen von ATI und Nvidia deutlich den Kürzeren ziehen.

DANIEL WAADT/LARS CRAEMER

VERGLEICH Speicherbausteine



SDR-Speicher (Bild links) wurde etwa bei einer GeForce 256 und GeForce 2 MX verwendet. GeForce-256-Karten gab es auch mit DDR-SGRAM.



GDDR2-Module hat Nvidia nur auf einer GeForce FX 5800 verbaut. Aktuelle High-End-Boliden sind mit GDDR3-Speicher bestückt.

FPS

(Frames per Second/Bilder pro Sekunde)

160

140

120

100

80

60

40

20

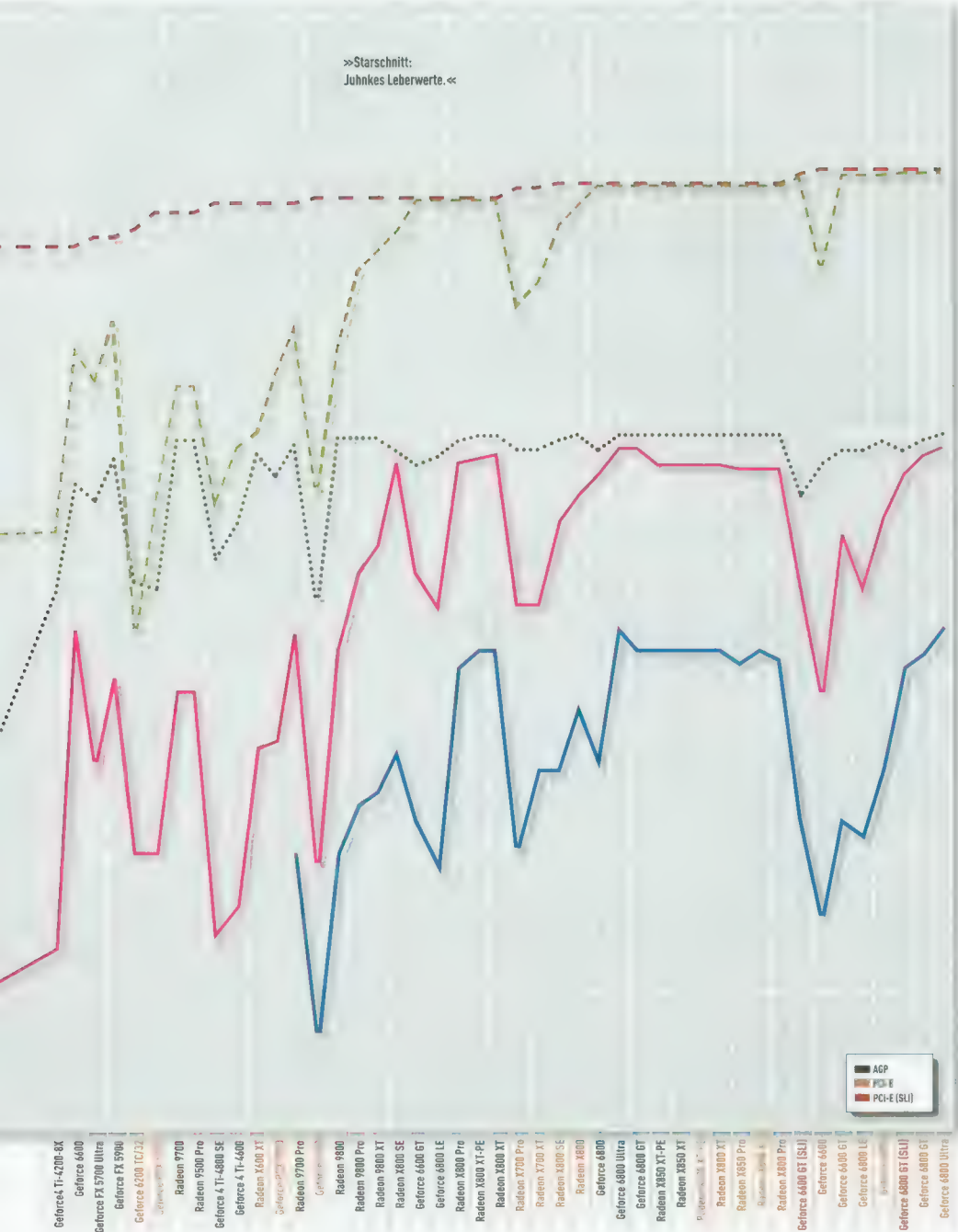
0

- Call of Duty 1.1 800x600 (kein AA/AF)
- Call of Duty 1.1 1.024x768 (2x AA/4:1 AF)*
- UT 2004 (dt.) 800x600 (kein AA/AF)
- UT 2004 (dt.) 1.024x768 (2x AA/4:1 AF)*
- Nfs U2 1.024x768, 4x AA, 8:1 AF

* Sofern möglich

Woodoc 3000 PCI
Riva TNT2 Pro
Riva TNT2 M4
Radeon 7000 Pro
Yondu5 5500 PCI
GeForce 2 MX-200
Radeon 7000
GeForce 2 MX-400
GeForce 256
Dellachrome SB
Radeon 7200 SE
Radeon 7500
GeForce 2 GTS
GeForce 2 Ti
GeForce 3 Ti-200
Radeon 7200
GeForce 4 MX-440
GeForce 2 Ultra
Radeon 9000
GeForce 3
Volari Duo V8 Ultra
GeForce 4 MX-440
Radeon 9600
GeForce FX 5700
Radeon 9800 Pro
Radeon 8500 LE
Radeon X1000
Radeon 8500
Radeon 9500
GeForce 3 Ti-500
GeForce FX 5700 LE
GeForce FX 5200 Ultra
GeForce FX 5400 Ultra
GeForce FX 5400
Radeon 9800 Pro
GeForce FX 5100 XT
Radeon 9600 XT
GeForce FX 5700
GeForce FX 5800
GeForce FX 5900 Ultra
GeForce FX 5950 Ultra
GeForce 4 Ti-4200

»Starschnitt:
Juhnes Leberwerte.«





Tastenzzeit

»Traurig: Neubau mit nur einem Fenster.«



Damit das klar ist!

HANDBALLEN-ABLAGER

Eine integrierte Ablage für die Handballen sorgt dafür, dass die Handgelenke weniger ermüden.

HÖHENVERSTELLUNG

Ausklappbare Stützen, mit denen der Anwender den Neigungswinkel der Tastatur verändert.

ANSCHLAG

Je direkter der Anschlag, desto geringer die Verzögerung, mit der die Taste auf Druck reagiert.

FULL-SIZE-TASTENLAYOUT

Standard-Tastentastatur (105 Tasten) mit separatem Mittel- und Nummernblock.

Die jüngste Generation von **TASTATUREN** hat eine Menge mehr zu bieten als nur 105 Standardtasten im müden Design. Welches das beste Zockerbrett ist, zeigt unsere Marktübersicht.

Sie protzen in der Ausstattung mit beleuchteten oder 21 Multimedia- und Internet-Sondertasten, buhlen mit einer programmierbaren Unterlage samt neun Extraknopfen um die Käufergunst. Welche dieser technischen Ergänzungen der Test-Zockerbretter erweisen sich im täglichen Tipptrieb bei Büroanwendungen als nützlich, welche kommen dem Spieler zugute, welche sind Schnickschnack? Wir haben zehn aktuelle Keyboards in unser Testlabor zitiert.

CHERRY CYMOTION PRO: EIGENWILLIGES TASTENLAYOUT

Aufgrund seiner verminderten Größe wählt Cherry für das Cymotion Pro ein Notebook-Tastentastatur, bei dem die Funktionstasten am äußeren Rand des Tastenfelds platziert sind. Das macht es sehr unübersichtlich. Vielschreiber gewöhnen sich schwer an die geänderte Tastenanordnung. Trotzdem haben die Tasten einen sehr guten Anschlag und

Druckpunkt, sodass sich das Mini-Keyboard durchaus für Spieler eignet.

SUNNYLINE MULTIMEDIA KEYBOARD „STYLE“: HÜBSCHES DESIGN, BEFRIEDIGENDE LEISTUNG

Rein optisch macht die wahlweise mit rot, weiß, blauem oder schwarzem Klavierlack veredelte Tastatur schon was her. Eigenschaften und Leistung sind allerdings weniger spektakulär. Eine Handballenablage ist nicht vorhanden und rutschfest ist das Gerät auch nicht. Außerdem sind die Druckpunkte aller Tasten zu schwammig und ihr Anschlag nicht direkt genug.

HAMA SLIMLINE KEYBOARD: RUTSCHFESTES LEICHTGEWICHT

Hama stattet sein Slimline Keyboard mit einem Tastentastatur aus, bei dem der Mittelblock in die Haupttastatur integriert ist. Daher ist die „Return“-Taste zu klein geraten. Das sehr rutschfeste Gerät ist für Dauerzocker und Vielschrei-

ber nur bedingt geeignet: Die Ergonomie ist ohne Handballenablage nur befriedigend und der Anschlag der Tasten nicht direkt genug.

GENIUS KB-16E SCROLL: GÜNSTIG MIT GUTEN FEATURES

Zur guten Ausstattung des Genius-Keyboards gehören 16 Sondertasten, ein Scrollrad sowie eine Handballenablage, die für eine gute Ergonomie sorgt. Ins Rutschen kommt das KB-16e Scroll nur selten. Der Anschlag der Tasten sowie deren Druckpunkte sind gut. Damit qualifiziert sich die Genius-Tastatur für den Spiel- und Büroinsatz. Bei einem Preis von rund 13 Euro ein günstiges Angebot.

TRUST SILVERLINE DIRECT ACCESS KEYBOARD: MINIMIERTER MITTELBLOCK

Beim geänderten Layout der Trust-Tastatur ist der Mittelblock auf vier Tasten zusammengeschumpft. So findet man die „Entf“- und „Einf“-Taste in der obersten Reihe.

Das Gerät besitzt eine gute Ergonomie, ist aber nicht rutschfest. Außerdem wirken sich die schwammigen Tastendruckpunkte und der indirekte Anschlag negativ beim längeren Schreiben und Spielen aus.

MICROSOFT DIGITAL MEDIA PRO KEYBOARD: TESTSIEGER MIT TOP-AUSSTATTUNG

Mit USB-Anschluss, 21 Sondertasten, einem Zoomregler und einer Handballenablage verfügt das Gerät über die beste Ausstattung. Die Funktionstasten (F1-F12) müssen zunächst aktiviert werden. Alle Haupttasten besitzen eine Wölbung und haben einen sehr direkten Anschlag sowie einen sehr guten Druckpunkt. Empfehlenswert für Vielschreiber und Spieler, die sogar drei Tasten gleichzeitig bedienen können.

LOGITECH MEDIA KEYBOARD: KLEINE ÄNDERUNGEN BEIM LAYOUT
Im Gegensatz zu dem gängigen Tastentastatur in normaler

Größe befinden sich beim Media Keyboard die Tasten für Bildlauf, drucken und Pause oberhalb des zweireihigen Mittelblocks. Außerdem haben alle „F“-Tasten und der „Esc“-Knopf eine runde, flache Form. Trotzdem ist auch die Logitech-Tastatur ein sehr ergonomisches Gerät, mit dem Sie Schreibarbeiten optimal erledigen und bei Spielen drei Tasten gleichzeitig nutzen können.

SAITEK PC GAMING KEYBOARD: DEN SPIELER IM FOKUS

Anstelle vieler Sondertasten liefert Saitek eine ausziehbare Handballenablage sowie eine separate Unterlage zur Programmierung von Tastenbefehlen und -kombis. Die blaue Tastenbeleuchtung kann man per Knopfdruck abschwächen oder ausschalten. Obwohl die Tastatur für Spieler konzipiert ist, eignet sie sich mit dem direkten Tastenanschlag und guten -druckpunkt auch für den Schreibbetrieb.

SPEED-LINK ILLUMINATED METAL KEYBOARD: EDLER WERKSTOFF, PROBLEMATISCHE ERGONOMIE

Die Speed-Link-Alu-Tastatur ist mit 18 Sondertasten und einem USB-Anschluss gut ausgestattet. Wegen des mittelgroßen Layouts, bei dem auch der Schalter für die Beleuchtung im Haupttastatenfeld untergebracht ist, geriet

die „Return“-Taste zu klein. Obwohl alle Tasten einen guten Anschlag und Druckpunkt besitzen, machen sich die fehlende Handballenablage und die geringe Tastenhöhe beim längeren Tippen und Spielen negativ bemerkbar.

SHARKOON LUMINOUS KEYBOARD III: PURIST MIT TASTENBELEUCHTUNG

Die Ausstattung des Leucht-keyboards fällt mager aus. Es besitzt nur einen PS/2-Anschluss – eine Handballenablage fehlt und Sondertasten sind auch nicht vorhanden. Der Druckpunkt der Tasten ist zu schwammig, ihr Anschlag nicht direkt genug. Daher gibt es Wertungsabzüge bei der Büro- und Spieletauglichkeit.

FAZIT:

Mit den Geräten von Microsoft und Logitech sind Sie für Büroarbeiten ebenso wie für Spiele aller Art bestens gerüstet. Eine kostengünstige Alternative ist das Genius KB-16e Scroll. Eine gute Figur im Office- und Spielbetrieb macht auch das Saitek-Gerät. Als einzige Leuchtastatur im Test bietet das Gaming Keyboard ein normal großes Tastenlayout, eine gute Tastenhöhe und eine verstellbare Handballenablage. Bei den anderen Testkandidaten sor-

gen vor allem die Druckpunkte und Anschläge der Tasten, das Tastenlayout oder die Er-

gonomie für Probleme beim intensiven Büro- oder Spielbetrieb.

FRANK STÖWER

WICHTIGE DETAILS Kandidaten unter der Lupe

Microsoft Digital Media Pro Keyboard



Mit dem Zoomregler vergrößern Sie bei Bedarf Ihre digitalen Schnappschüsse.

Cherry Cymotion Pro



Dank des eigenwilligen Designs verwechseln Sie die F4-leicht mit der Shift-Taste.

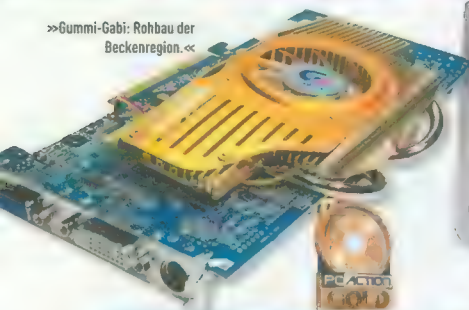
	PC Gaming Keyboard	illuminated Metal Keyboard	Luminous Keyboard III
Hersteller	Büro-/Spieletauglichkeit Saitek	Speed-Link	Sharkoon
Webseite	www.saitek.de	www.speed-link.de	www.sharkoon.de
Preis/Preis-Leistungs-Verh.	€ 44, -/befriedigend	€ 65, -/sehr gut	€ 30, -/befriedigend
AUSSTATTUNG			
Kabelange/Anschluss	Ca. 1,75 Meter/USB	Ca. 1,65 Meter/USB	Ca. 1,85 Meter/PS/2
Handballenablage	Ja/Ja	Nein/Ja	Nein/Ja
höhenverstellbar	3 + Command Pad/Laser	Nein/Laser	Nicht vorhanden/Laser
Sondertasten/Beschreibung			
EIGENSCHAFTEN			
Tastaturayout	Volle Größe	Mittelgroß	Volle Größe
Tastenhöhe/Anordnung	Hoch/übersichtlich	Flach/leicht unübersichtlich	Hoch/übersichtlich
Ergonomie/Gewicht	Sehr gut/1.026 Gramm	Befriedigend/686 Gramm	Befriedigend/942 Gramm
Rutschfestigkeit	Sehr gut	Gut	Gut
Verarbeitung/Software	Sehr gut/gut	Sehr gut/gut	Gut/-
LEISTUNG			
Tastendruckpunkt	Gut	Gut	Befriedigend
Druckpunkt Haupt-/Sondertasten	Gut/gut	Gut/gut	Befriedigend/Befriedigend
GESAMT	90%	74%	64%
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Druckpunkt/Anschlag ✓ Tastenlayout ✓ Spieletauglichkeit 	<ul style="list-style-type: none"> ✗ Tastenlayout ✗ Tastenlayout ✗ Tastenlayout 	<ul style="list-style-type: none"> ✗ Tastenlayout ✗ Tastenlayout ✗ Tastenlayout

FAZIT

	Digital Media Pro Keyboard	Media Keyboard	KB-16e Scroll	Cymotion Pro	Slimline Keyboard	Silverline Direct Access Keyboard	Multimedia Keyboard „Style“
OHNE BELEUCHTUNG							
Hersteller	Microsoft	Logitech	Genius	Cherry	Hama	Trust	Sunnyline
Webseite	www.microsoft.de	www.logitech.de	www.genius-europe.com	www.cherry.de	www.hama.de	www.trust.com	www.sunnyline.de
Preis/Preis-Leistungs-Verh.	€ 77,-/gut	€ 19,-/sehr gut	€ 13,-/sehr gut	€ 35,-/befriedigend	€ 18,-/befriedigend	€ 9,-/gut	€ 25,-/befriedigend
AUSSTATTUNG							
Kabelange/Anschluss	Ca. 2,00 Meter/USB/PS/2	Ca. 1,45 Meter/PS/2	Ca. 1,85 Meter/PS/2	Ca. 1,75 Meter/USB/PS/2	Ca. 1,45 Meter/USB	Ca. 1,25 Meter/PS/2	Ca. 1,30 Meter/PS/2
Handballenablage	Ja	Ja	Ja	Nein/Ja	Nein/Ja	Nein/Ja	Nein/Ja
höhenverstellbar	21 + Zoomregler	17	16 + Scrollrad	15	15	13	15
Beschreibung der Tasten	Laser	Laser	Laser	Laser	Laser	Laser	Laser
EIGENSCHAFTEN							
Tastaturayout	Volle Größe	Volle Größe	Volle Größe	Notebook-Format	Mittelgroß	Mittelgroß	Volle Größe
Tastenhöhe/Anordnung	Hoch/übersichtlich	Hoch/übersichtlich	Hoch/übersichtlich	Mittel/unübersichtlich	Mittel/leicht unübersichtlich	Hoch/leicht unübersichtlich	Mittel/übersichtlich
Ergonomie/Gewicht	Sehr gut/934 Gramm	Sehr gut/1.038 Gramm	Gut/800 Gramm	Befriedigend/646 Gramm	Gut/650 Gramm	Befriedigend	Befriedigend/926 Gramm
Rutschfestigkeit	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Sehr gut	Befriedigend	Gut
Verarbeitung/Software	Sehr gut/gut	Sehr gut/gut	Gut	Gut/Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
LEISTUNG							
Tastendruckpunkt	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Tastendruckpunkte	Sehr gut/gut	Sehr gut/gut	Gut/gut	Sehr gut/gut	Gut/befriedigend	Befriedigend/befriedigend	Befriedigend/befriedigend
Haupttasten/Sondertasten	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Ausreichend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Bürotauglichkeit	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
Spieleauglichkeit	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
GESAMT	90%	94%	82%	76%	70%	66%	65%
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Druckpunkt/Anschlag ✓ Tastenlayout ✓ Spieletauglichkeit 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Druckpunkt/Anschlag ✓ Tastenlayout ✓ Spieletauglichkeit 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tastenlayout ✓ Tastenlayout ✓ Tastenlayout 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Druckpunkt/Anschlag ✓ Tastenlayout ✓ Tastenlayout 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Druckpunkt/Anschlag ✓ Tastenlayout ✓ Tastenlayout 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Druckpunkt/Anschlag ✓ Tastenlayout ✓ Tastenlayout 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Druckpunkt/Anschlag ✓ Tastenlayout ✓ Tastenlayout

FAZIT

»Gummi-Gabi: Rohbau der Beckenregion.«

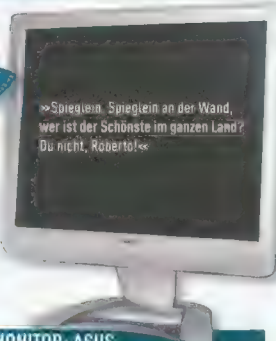


GRAFIKKARTE: GIGABYTE
GV-N68T256DH-N

Preis: Ca. € 329,-
 Preis/Leistung: Befriedigend
 Webseite: www.gigabyte.de

- BIOS-Update möglich
- Hohes OC-Potenzial
- Relativ lauter Lüfter
- Kein S-Video-Kabel mitgeliefert

AUSSTATTUNG: 82%
 EIGENSCHAFTEN: 99%
 LEISTUNG: 92% **GESAMT: 93 %**



MONITOR: ASUS
PM17T

Preis: Ca. € 250,-
 Preis/Leistung: Gut
 Webseite: www.asuscom.de

- Günstiger Preis
- Geringer Energieverbrauch
- Niedrige Leuchtkraft
- Schwache Farbbrillanz

AUSSTATTUNG: 74%
 EIGENSCHAFTEN: 72%
 LEISTUNG: 79% **GESAMT: 72 %**

»Unangenehm: Raucherhoden.«



MAUS: RAPTOR GAMING
M2

Preis: Ca. € 50,-
 Preis/Leistung: Gut
 Webseite: www.raptor-gaming.com

- Gewicht veränderbar
- Sehr genau
- Durchschnittliche Verarbeitung
- Bedingt für Linkshänder geeignet

AUSSTATTUNG: 92%
 EIGENSCHAFTEN: 80%
 LEISTUNG: 98% **GESAMT: 93 %**

6800-GT-Karten sind dank fallender Preise sehr interessant – wir haben die **GV-N68T256DH-N** getestet.

Gigabyte weicht mit der **GV-N68T256DH-N** vom Referenzdesign ab und verpasst der 6800 GT eine Heatpipe-Kühlung. Ein 60-mm-Lüfter unterstützt sie. Installieren Sie unbedingt die mitgelieferte Gigabyte-Software, da der Lüfter ansonsten permanent mit zwölf Volt in Betrieb ist und dabei laute 3,0 Sone erzeugt. Ein Mausklick im V-Tuner 2 auf „Energy“ reicht aus und schon kurbelt der Lüfter nur noch mit einer Spannung von zehn Volt [2,6 Sone/40 dB(A)]. Unter Vollast stieg die GPU-Temperatur in unserem Test auf maximal 75 Grad Celsius an. Unser Testmuster ließ sich mit dem V-Tuner 2 relativ gut überhitzten und machte anstandslos 430 Megahertz Chip- und 600 Megahertz DDR Speichertakt mit (Standard: 350/500). Lobenswert ist ein Gigabyte-Programm, das selbstständig im Internet nach einer neuen BIOS-Version sucht und die alte Version gegebenenfalls unter Windows aktualisiert. Weiterhin erhalten Käufer Power DVD 5 sowie die Spiele *Thief 2* und *Joint Operations*. Fazit: Mit einem Preis von 329 Euro sind nun auch High-End-Karten wie die 6800 GT von Gigabyte durchaus bezahlbar. Eine 6800 Ultra ist im Schnitt sieben Prozent schneller, kostet dafür aber statt 130 Euro mehr.

DW

Die Firma Asus präsentiert mit dem 17-Zöller **PM17T** seinen ersten Monitor in Europa.

Asus setzt im **PM17T** ein TN-Panel mit einer Reaktionszeit von 16 Millisekunden (Schwarz-Weiß-Schwarz-Wechsel) ein. Wir messen im Farbkombinationstest 26 Millisekunden, damit ist das LCD absolut spieletauglich. Anspruchsvolle Ego-Shooter wie *Star Wars: Republic Commando* lassen sich schlierenfrei zocken. Per D-Sub (RGB) oder DVI-D verbinden Sie den PC mit dem Monitor. Der Blickwinkel ist mit 140 Grad horizontal und vertikal eingeschränkt; Sie sollten direkt vor dem LCD sitzen. Die Helligkeit des LCDs lässt sich von 50 bis 160 Candela pro Quadratmeter einstellen. Zum Arbeiten reicht das aus, doch für Spiele und Filme ist die Leuchtkraft zu gering. Im Betrieb zieht das LCD nur 30 Watt aus dem Stromnetz. Im Stand-by-Modus werden drei Watt verbraucht. Die Helligkeitsverteilung ist befriedigend bis gut: Die Messpunkte weichen bis zu zehn Prozent voneinander ab. Die Bildschärfe des **PM17T** ist sehr gut, doch die Farbbrillanz erreicht lediglich die Note befriedigend bis gut. Das Bild wirkt blass. Fazit: Die Bildqualität des LCDs von Asus ist akzeptabel, der **PM17T** eignet sich für Spiele. Nur Leuchtkraft und Farbbrillanz könnten besser sein, der Preis von 250 Euro lässt das aber verschmerzen.

MA

Mit besonderen Ausstattungsmerkmalen will die **M2** von Raptor Gaming am Thron der **MK518** wackeln.

Die **M2** ist mit fünf Tasten und einem Vier-Wege-Scrollrad gut ausgestattet. Der Benutzer kann die Empfindlichkeit per Knopfdruck schrittweise von 400 bis 2.400 dpi erhöhen. Nach der Installation des Treibers gibt ein Menü Auskunft über die dpi-Zahl. In Spielen flackert das jedoch kurz und schlecht lesbar auf. Das Leergewicht von 108 g können Sie mit zwei Gewichten um 20 beziehungsweise 30 Gramm aufstocken. Diese platzieren Sie nach Öffnen des Deckels auf dem Mause Rücken im Inneren. Das kommt der Ergonomie sehr zugute, genauso wie die in das Gehäuse integrierte Ringfinger-Ablage. Das Anschlusskabel fällt mit 2,50 Metern sehr lang aus, außerdem sind zwei zusätzliche Sets Mausegleiter mit an Bord. Die Maus ist präzise und reagiert ohne jede Verzögerung. Das Gleitverhalten ist sehr gut, Kompatibilitätsprobleme mit den gängigen Mausunterlagen gab es keine. Der Druckpunkt der Haupttasten ist sehr gut, der des Scrollrads und Dpi-Schalters allerdings zu hart. Das Spielen mit Auflösungen jenseits von 1.600 dpi ist anfangs gewöhnungsbedürftig. Fazit: Eine empfehlenswerte Maus für Spieler, da die **M2** lediglich geringfügige Mängel aufweist. Das Referenzprodukt bleibt jedoch weiterhin die Logitech MX518.

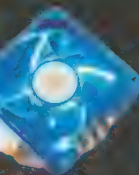
PS

HARDWARE **ROGGE**

Pimp your PC!
www.HARDWARE-ROGGE.de



**Sharkoon
Majestic 5.1 Rev.2 Headset**
58,90 €



**Sunbeam Anodized
LED Lüfter - Blau**
6,90 €



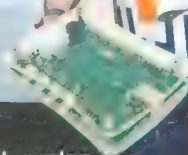
**Sunbeam Anodized
LED Lüfter - Chrome**
6,90 €



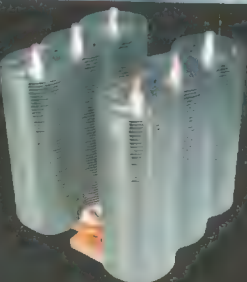
HFX® Media PC
295,00 €



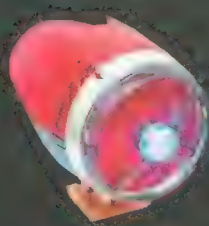
Bundle T-Balancer XL analog
66,90 €



**Thermaltake
Sonic Tower**
29,90 €



**Thermaltake
Beetle 4in1 Kühler**
34,90 €



**Revoltec
S-ATA Kabel 90° - 50cm
- div. Farben, UV reaktiv -**
2,90 €



HARDWAREROGGE GmbH, Geschäftsführer DANIEL ROGGE - SCHÖNHAUSER STR.28-34 - 13127 BERLIN - TEL:030/48621046 - FAX:030/48621047
ONLINESHOP:www.HARDWARE-ROGGE.de EMAIL:info@hardware-rogge.de GESPRÄCHSZEITEN: Mo-Fr, 9.00-16.30 UHR
IRRTÜMER, PREISÄNDERUNGEN UND ZWISCHENVERKAUF VORBEHALTEN. ALLE PREISE INKL. 16% MWST.
DEM VERBRAUCHER I.S.D. § 13 BGB STEHT EIN WIDERRUFSRECHT VON 14 TAGE ZU.

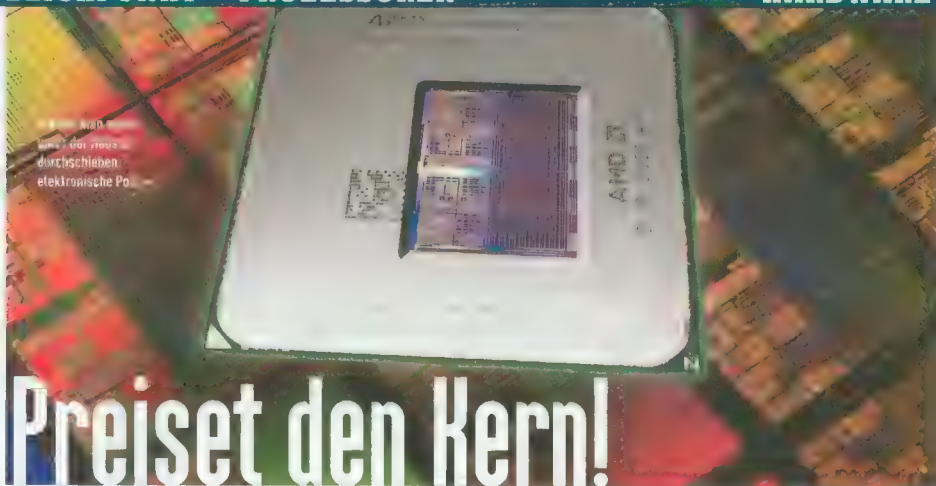


Bild: AMD

Preiset den Kern!

ZWEIKERN-PROZESSOREN sollen ihre Vorgänger in den Schatten stellen und Anwendern völlig neue Möglichkeiten eröffnen. PC ACTION hat geprüft, was die neue Technologie Spielern bringt.

Megahertz um jeden Preis – das war gestern. Die neuen Desktop-Prozessoren sind wieder langsamer getaktet, haben dafür aber einen zweiten Kern auf dem Chip. Der soll entsprechend optimierte Programme deutlich beschleunigen. Intel machte den Anfang und hat einen Prototyp des Intel Extreme Edition mit 3,2 Gigahertz und zwei Kernen an Tester verschickt. Verfügbar ist der Chip allerdings erst Ende Mai oder im Juni. AMD hält mit der kommenden X2-Serie dagegen. Die neuen Desktop-Prozesso-

ren erhalten die Prozessornamen X2 4200+ bis 4800+ und sollen ebenfalls bis Juni verfügbar sein. Bei gleichem Takt vergibt AMD damit bis zu 800 „virtuelle“ Megahertz für den zweiten Kern.

DAS SPIEL IST RAUS

In der Praxis bringt der zusätzliche Kern unter Umständen den tatsächlich einen echten Leistungsschub – aber vorläufig nicht bei Spielen. Kaum ein Spiel ist so programmiert, dass es die Rechenarbeit auf mehrere Einheiten verteilen kann. Die Leistungsdaten sind

folglich ernüchternd: Der neue Zweikern-Pentium EE mit 3,2 Gigahertz, der knapp 1.000 Dollar kosten soll, ist auf einem normalen Rechner unwesentlich schneller als ein Athlon XP 3200+ für 140 Euro. Der Zweikern-Pentium-4 ist aber dann stark, wenn neben dem Spiel viele Programme im Hintergrund laufen. Bei den Tests büßte ein älterer Athlon XP 3200+ bei hoher Hintergrundlast durchschnittlich fast die Hälfte seiner Leistung ein, ein Athlon 64 3200+ verlor zwar bis zu 28 Prozent, ermöglichte aber noch ruckelfreies Spielen.

Der Zweikern-Pentium steckte die zusätzliche Last am besten weg, verlor aber ebenfalls bis zu zehn Prozent Leistung.

PREISVERKEHR

Die Preise der Zweikern-Prozessoren reichen anfangs von rund 200 bis 800 Euro. Bis zu den ersten Preissenkungen sind nur zwei Zweikern-Prozessoren recht preiswert: der Pentium D 830 (drei Gigahertz, circa 270 Euro) und der Pentium D 820 (2,8 Gigahertz, circa 210 Euro). Diese kosten kaum mehr als entsprechende Einkern-Chips. CHRISTIAN OGGELEIN

CPU-Leistung: Zweikern-Prozessoren

Einstellungen: Intel auf 955X, Athlon 64 auf Mforce4, Athlon XP auf Mforce2. X850XT (540/587), Cat. 5.4, Windows XP Service Pack 2

Splinter Cell 3 1.1 (Lighthouse)

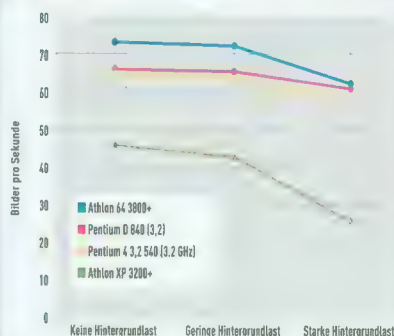
	REIF SPELBAR	FLUSSIG SPELBAR	FPS (je Sek.)
Athlon 64 3800+	58 (+61%)	85 (+42%)	308
Dual (Opteron 248 (2,2 GHz))	58 (+61%)	85 (+42%)	Ca. 190
Athlon 64 3200+	58 (+31%)	85 (+42%)	170
Pentium Extreme Edition 840 (3,2 GHz)	55 (+53%)	79 (+32%)	Ca. 790
Pentium D 3,2 GHz	54 (+50%)	79 (+32%)	Ca. 460
Pentium 4 540 (3,2 GHz)	55 (+53%)	79 (+32%)	199
Athlon XP 3200+	52 (+31%)	79 (+24%)	140
Athlon XP 2100+	40		N. n. n.

FAZIT:

- Die Balken repräsentieren die minimale und die durchschnittliche Framerate.
- Splinter Cell 3 läuft auf AMD-Prozessoren etwas schneller.
- Bei den Benchmarks liefen keine Programme im Hintergrund.

LEGENDE ■ 1.024x768, Durchschnitt, Fps ■ 1.024x768, Minimum Fps

Skalierung bei zunehmender Last



PROZESSORLEISTUNG Im Durchschnitt aller getesteten Spiele verliert vor allem der Athlon XP Leistung, wenn Hintergrundprogramme laufen.

Schnelles Mäuschen

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als KOSTENLOSES DANKESCHÖN die DIAMONDBACK Magma von RAZER.

Die RAZER DIAMONDBACK sorgt für Aufsehen in der Welt der Computerspieler! Perfekt auf die Bedürfnisse der Profispieler ausgelegt, ist die Maus der Favorit bei den Topspielern auf der ganzen Welt. Aufgrund ihrer Präzision, ihres geringen Gewichts und der extremen Gleitfähigkeit entscheiden sich immer mehr Spieler für die DIAMONDBACK. Schon nach kürzester Zeit können selbst Weltklasse-Spieler nicht mehr ihre Finger von der Maus lassen. Mit der DIAMONDBACK stellt RAZER die weltweit erste optische Maus mit einem 1.600-dpi-Sensor und einer kabelgebundenen 16-Bit-Hochgeschwindigkeits-Datenübertragung vor.

Selbst schnelle, sprunghafte Bewegungen setzt dieser Sensor absolut präzise, flüssig und ohne jegliche Verzögerung oder Abweichung um. Und das auf Unterlagen, an denen viele andere Mäuse scheitern!

Die hohe Abtastrate von 5,8 Megapixeln bei 6.500 Bildern pro Sekunde ermöglicht extreme Beschleunigungsraten von bis zu 15 G und eine maximale Geschwindigkeit von 1 m/s. Die von anderen Mäusen bekannte lästige Stand-by-Verzögerung wird durch die DIAMONDBACK außer Kraft gesetzt. Sensor und Tasten reagieren selbst auf kleinste Bewegungen. Sieben individuell programmierbare Tasten inklusive Scrollrad machen die RAZER DIAMONDBACK vielseitig einsetzbar. Die beiden Haupttasten sind mit einer Anti-Rutsch-Beschichtung versehen und lassen selbst verschwitzte Finger

sicher auf den Tasten liegen. Durch ihr symmetrisches Design ist die Maus sowohl für Rechts- als auch für Linkshänder geeignet. Der aufsehenerregende Magma-Look verwandelt die Maus in ein rot glühendes Kraftwerk, welches insbesondere im Dunkeln alle Blicke magisch auf sich zieht. Die RAZER DIAMONDBACK ist die neue Referenz in Sachen Präzision

und Schnell-
Schnelligkeit im Bereich der High-End-Mäuse und wurde als offizielle Maus der World Cyber Games ausgewählt.

Zum Lieferumfang der DIAMONDBACK gehört eine LAN-Pak genannte Transporttasche aus hochwertigem Neopren.



Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, AboService CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon +49 (0)89 20 959 126, Fax +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5061 Anif, Fax: 0043-5246-8925277

- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD
(€ 51,60/12 Hesp. (+ € 9,00/Hesp.); Ausland € 53,50/12 Hesp., Österreich € 51,00/12 Hesp.)
- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo-18-Abo mit DVD
(UMTWS, das kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausschnitte des neuen Abonnenten ausschneiden)
(€ 51,60/12 Hesp. (+ € 9,00/Hesp.); Ausland € 53,50/12 Hesp., Österreich € 51,00/12 Hesp.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
Razer Diamondback Magma (Wert: 0026314)
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankenzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankenzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut

Konto-Nr.: _____

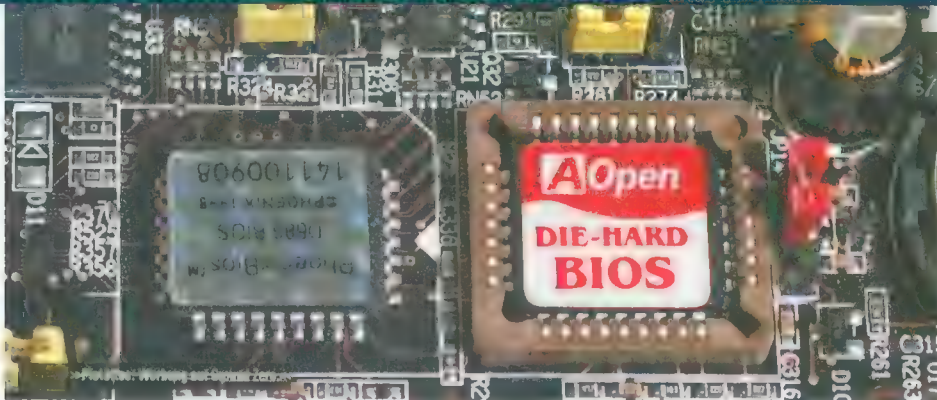
Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten



BIOS-Kost



Im Idealfall sorgen **BIOS-UPDATES** für den stabileren Betrieb Ihres PCs und manchmal auch für leckere neue Fähigkeiten. Aktuelle Aufwertungen haben wir mit den gängigen Mainboards für Sie getestet.

Das BIOS (Basic Input/Output System; deutsch: grundlegendes Ein-/Ausgabesystem) ist die Schaltzentrale Ihres Mainboards. Alle wichtigen Parameter, Funktionen, Leistungseinstellungen und Steuermechanismen befinden sich in diesem kleinen Baustein. Fast alle Hersteller bringen regelmäßig Aktualisierungen dieser so genannten Firmware-Software heraus. So lassen sich Fehler beheben und auch neue Fähigkeiten hinzufügen. In der Tabelle auf der rechten Seite sehen Sie eine Auswahl weit verbreiteter Mainboards samt Beschreibung der aktuellen BIOS-Updates. Wie man in der Tabelle deutlich erkennen kann, machen CPU-Updates und verbesserte Kompatibilität einen Großteil der Aktualisierungen aus. Dies ist jedoch keine

Nachlässigkeit der Hersteller, sondern aufgrund der vielen Hardware-Neuvorstellungen unvermeidlich. Daher sollten Sie Ihr Mainboard-BIOS immer auf dem aktuellen Stand halten, auch wenn das System scheinbar problemlos seinen Dienst tut.

TIPP 1: BIOS-UPGRADE

Fast alle Hersteller bieten Upgrade-Software an, die unter Windows XP funktioniert – hier verläuft nach einem Mausklick die Firmware-Installation kinderleicht. Etwas sicherer, aber auch komplizierter ist eine Aufwertung unter DOS, da Windows XP keinen echten DOS-Modus bietet. Um die Aktualisierung dennoch durchzuführen, benötigen Sie eine DOS-Startdiskette samt Floppylaufwerk. Auch mit einem USB-Stick können Sie aktuelle Mainboards starten.

Achten Sie beim Flash-Vorgang im DOS-Modus auf die korrekte Bezeichnung der BIOS-Datei!

TIPP 2: DIE HÄUFIGSTEN UPGRADE-GRÜNDE

Bei Problemen in Zusammenhang mit dem Mainboard-BIOS haben sich drei Hauptprobleme als Fehlerquelle herauskristallisiert.

1. **Prozessor-Upgrade:** Oft bleibt der Bildschirm nach dem Einbau eines neuen Prozessors beim Start schwarz. Dies bedeutet nicht zwangsläufig, dass ein Bauteil durch den Einbau beschädigt wurde. Oft erkennt das Mainboard den neuen Prozessor einfach nicht. Daher sollten Sie schon vor dem Prozessortausch die aktuelle Version des Mainboard-BIOS installieren.

2. **Speicherprobleme:** Trotz High-End-Speicher und au-

tomatischen BIOS-Zeiteinstellungen treten bei neuen Mainboards häufig Speicherprobleme auf, ein Bluescreen jagt den nächsten. Hier kann es sich um das gleiche Problem wie bei den Prozessoren handeln – das Mainboard ist inkompatibel zu den verwendeten Speichermodulen. Allerdings ist unter den Herstellern auch die Unsitte weit verbreitet, erste Boardversionen mit einem leistungs-optimierten BIOS herauszubringen. Das geht immer auf Kosten der Stabilität. Abhilfe schaffen in diesem Fall manuelle Speichereinstellungen auf eine langsamere Terminierung. Optimale Leistung und Kompatibilität bringt aber letztendlich nur ein aktuelles BIOS mit eventuell gedrosselter Leistung.

3. **Spannungsprobleme:** Normalerweise bleiben Span-

Damit das klar ist!

FIRMWARE

Sehr viele Einstellungen des Mainboards laufen über die Firmware (BIOS).

FLASH-VORGANG

Dieser Vorgang ist sehr heikel, da Stromverlust oder ein Reset zu permanenten Schäden führt.

SATA-LAUFWERKE

Neuerdings gibt es auch optische Laufwerke, die über SATA mit dem Mainboard verbunden sind.

DUAL-CORE-GRAFIKKARTEN

Bei diesen Modellen befinden sich auf einer Platine zwei Grafikchips (nicht zu verwechseln mit SLI).



FIRMWARE Die besten Firmware-Upgrades für Mainboards

Produktname	Chipsatz	Socket	BIOS-Version	Beschreibung
Asus A7N6X-E Deluxe	Nforce2 Ultra 400	A	1013	Verbesserte Speicherkompatibilität, Bug mit Ath 9700 und AGP Aperture-Size behoben, Sempron-CPU-Unterstützung
Asus K8V Deluxe SE	Via K8T800	754	1005	Sempron-CPU-Unterstützung
Asus ABN SLI Deluxe	Nforce4	939	1006	Dual-GPU-Unterstützung, Cool'n'Quiet-Fehler behoben, S3-Resume-Fix bei Übertaktung, SATA-Modus-Anzeige
Asus ABV Deluxe	Via K8T800 Pro	939	1009	Verbesserte Stabilität bei AGP-Karten, CPU Unterstützung erweitert, Speicher-Information
Asus P5A02 Premium	Intel 925X	775	1010	Unterstützung für Speedstep-Funktion, Plector-Fix (wenn als Slave geupmpt), LS120-Unterstützung
Asus P4C800-E Deluxe	Intel 875 Deluxe	478	1021	SATA-Wartezeit einzustellen, Inkompatibilität mit Plector SATA-Brenner behoben, BIOS-Reset-Fix
Abit AN7	Nforce2 Ultra 400	A	1.8	Erweiterte SATA-ROM-Einstellungen, Sempron-Unterstützung, Erweiterte Fan-Fail-Optionen
Abit KV8 Pro	Via K8T800 Pro	754	2.1	Sempron-Unterstützung, verbesserte Speicher-Kompatibilität, Erweiterung des FSBs auf 336 Megahertz
Abit AV8	Via K8T800 Pro	939	1.9	Verbesserte Speicher- und SATA-ROM-Kompatibilität, Dual-Channel-Informationsanzeige beim Booten
Abit Fatal1ty AA8XE	Intel 925XE	775	1.4	Erweiterte Kompatibilität für 4x1-Gigabyte-Module, mehr PCI-E-VGA-Leistung, verbesserte OC2-Speicher-Kompatibilität
DFI Lanparty NF4 SLI-DR	Nforce4 SLI	939	10.03.05	Verbesserte Speicherkompatibilität, erweiterte USB-Kompatibilität
Epox 8K0A2J	Nforce3 250 Gb	754	05.01.05	5x-Multiplikator-Unterstützung, Sempron-Unterstützung, Auto-Einstellung für RAM-Spannung hinzugefügt
Elitegroup Nforce4-A939	Nforce4	939	1.0b	-
MSI K7N2 Delta 2 Platinum	Nforce2 Ultra 400	A	84.0	Die AGP-Aperture-Size veränderbar, erweiterte VGA-Unterstützung im „Dynamic Overclocking“-Modus
MSI K8N Neo3 F	Nforce4	754	1.5	Unterstützung für Matrox G450 AGP Karten, Erweiterung des FSB auf 450 Megahertz, Sempron-Unterstützung
MSI K8N Neo Platinum	Nforce3 250 Gb	754	1.5	Unterstützung für Matrox G450-AGP-Karten, Erweiterung des FSB auf 450 Megahertz, Sempron-Unterstützung
MSI K8N Diamond-54G	Nforce4-SLI	939	1.1	NVRAID-Update
MSI 845PE Neo3	i845PE	775	5.2	Unterstützung für Iomega USB-Geräte, Unterstützung für Prescott-64-Bit-CPU (E0-Stepping)
Gigabyte K8NXP-9	Nforce4 Ultra	939	F4	Verbesserte Netzwerkcompatibilität (MAC-Adresse)
Gigabyte K8NF-9	Nforce4	939	F2	Erweiterte CPU-Unterstützung

Normalerweise behebt ein BIOS-Upgrade bestehende Fehler oder Inkompatibilitäten. Bei manchen Aktualisierungen erhält man aber auch erweiterte Features im BIOS-Menü

nungsänderungen am Prozessor, dem Speicher oder der Grafikkarte vom Hersteller undokumentiert. Diese gehen Hand in Hand mit den Leistungsoptimierungen früherer Mainboard-Versionen, um die Stabilität dieser Platinen zu erhöhen. Neben der höheren Stabilität entwickeln die Bauteile aber auch mehr Hitze.

TIPP 3: ERWEITERTER FUNKTIONSUMFANG DANK UPGRADE

Besonders bei aktuellen SLI-Platinen ändert sich von BIOS- zu BIOS-Version relativ viel. Asus etwa hat die Unterstützung für Dual-GPU-Grafikkarten implementiert. Auch die Kompatibilität zur Beta-Version von Microsofts 64-Bit-Betriebssystem wurde erneut verbessert. Beim ABN-SLI-Deluxe sind durch das 1006-BIOS-Upgrade die neuen Dual-Core-Grafikkarten mit zwei 6800-Ultra-Chips auf einer Platine unterstützt. Auch hier gilt wie beim CPU-Upgrade – vor dem Einbau unbedingt das aktuelle BIOS aufspielen! Das schon etwas betagte AN7 von Abit kommt, dank der aktuellen 1.8-Firmware, nun mit optischen SATA-Laufwerken zurecht und bietet darüber hinaus erweiterte Funktionsmenüs im BIOS. Auch das Asus P4C800-E Deluxe ist mit dem aktuellen BIOS zu den neuen optischen SATA-Laufwerken von Plector kompatibel.

Ohne das Upgrade erkennen die Hauptplatinen das optische Laufwerk am SATA-Steckplatz nicht. Beim K7N2 Delta 2 Platinum hat MSI die eigentlich selbstverständliche Größeneinstellung für die AGP-Aperture-Size nachträglich ins BIOS implementiert. Bei manchen Spielen führt eine falsche Einstellung zu Instabilitäten.

TIPP 4: ÜBERTAKTUNGSFUNKTIONEN

Mit dem 2.1-BIOS ist der FSB beim Abit KV8 Pro auf maximal 336 Megahertz anzuheben – High-End-Speichermodule vorausgesetzt. Etwas skeptisch darf man übrigens bei Multiplikator-Änderungen und Intel-Mainboards sein, da Intel momentan noch keine entperrten Prozessoren auf dem freien Markt anbietet. Dies ändert sich allerdings bald mit dem neuen Prozessor Pentium EE.

TIPP 5: WICHTIGER UPGRADE-HINWEIS

Halten Sie sich bei allen Firmware-Updates unbedingt exakt an die Anleitungen der Hersteller! Denn bereits kleine Abweichungen oder eine falsche Firmware-Version können das Mainboard permanent beschädigen. Unterbricht beispielsweise während der Aktualisierung die Stromzufuhr, schlägt der Schreibvorgang fehl. In so einem Fall hilft dann oft nur noch der Austausch des BIOS-Bausteins. LARS CRAEMER

PRAXIS Firmware-Upgrade

1 DOS



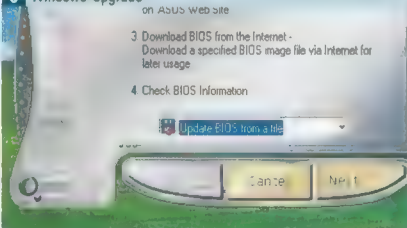
DOS-Upgrade: Im DOS-Modus sollten Sie ein Backup anlegen (links). Schalten Sie während der Aktualisierung (rechts) den PC nicht aus!

2 Speichertimings



Handarbeit: Im Bild links sehen Sie, wie die Timings im BIOS manuell einzustellen sind. Eine Alternative: Voreinstellungen (rechts).

3 Windows-Upgrade



Upgrade-Tool: Viele Windows-Werkzeuge bieten die Möglichkeit, das BIOS durch eine lokale Datei oder das Internet aktualisieren zu lassen.

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal, ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

LABORBERICHT

Neue Produkte im Kurztest

HIS Radeon X850 HT IceQ II VIVO

Die X850 HT IceQ II VIVO von HIS ist mit Arctic-Coolings VGA-Silencer ausgestattet, der die Karte auf 47,3 Grad kühlt und dabei mit noch angenehm leisen 1,8 Sone läuft. Der Grafikchip ist mit 520 und der GDDR3-Speicher mit 540 Megahertz getaktet. HIS garantiert einen stabilen Betrieb bei 540/590 Megahertz DDR, wenn Sie das Werkzeug Itorbo installieren. Per Übertaktung sind sogar 570/610 Megahertz DDR möglich. Zur Ausstattung gehören Power DVD 6, ein HDTV-Adapter sowie S-Video- und Composite-Kabel. (SR)

Hersteller: HIS
Preis: € 519,-
Webseite: www.hisdigital.com
Preis/Leistung: Ausreichend

GESAMT: 93%

- Hoherer Takt garantiert
- Angenehm leiser Lüfter
- Umfangreiche Ausstattung
- Sehr teuer

Apple iPod Shuffle 1 GByte

Der 8,4x0,8x2,5 Zentimeter kleine und 22 Gramm leichte iPod Shuffle verfügt über einen ein Gigabyte großen Speicher. Er hat kein Display und es gibt nur wenige Bedienelemente. Der Akku, den Sie per USB aufladen, hält bis zu zwölf Stunden. Über iTunes übertragen Sie Musik auf den „Pott“. (SR)

Hersteller: Apple
Preis: € 149,-
Webseite: www.apple.com
Preis/Leistung: Gut

GESAMT: 82%

- Super Sound
- Einfache Bedienung
- Wenige Funktionen
- Kein Display

Netgear Rangemax-Kit

Das Rangemax-Kit zur Optimierung drahtloser Netzwerke besteht aus einem Netgear Access-Point sowie einer PC-Card. Die mittlere Übertragungsrate beträgt 16 Mbit/s, die maximale Funkreichweite liegt bei nicht gerade überragenden 21 Metern (bei einem Mbit/s). (SR)

Hersteller: Netgear
Preis: € 200,-
Webseite: www.netgear.de
Preis/Leistung: Gut

GESAMT: 79%

- In Wohnungen gut
- Leicht zu konfigurieren
- Englische Anleitung
- Reichweite mäßig

GRAFIKKARTEN

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Leadtek Winfast A6600 GT TDH	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (2,8 ns)	500 MHz/450 MHz DDR	95%
MSI NX6600GT-VTD128	€ 189,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (2,6 ns)	500 MHz/450 MHz DDR	95%
Leadtek PX6600 GT TDH Extreme	€ 184,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (1,6 ns)	550 MHz/560 MHz DDR	95%
MSI NX6600GT-TD128E	€ 169,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (2,0 ns)	500 MHz/500 MHz DDR	95%
Asus M6600GT Extreme	€ 169,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (1,6 ns)	550 MHz/500 MHz DDR	95%
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 199,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (1,6 ns)	525 MHz/525 MHz DDR	95%
Gainward Ultra/1960PCX XP GS	€ 189,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (1,6 ns)	540 MHz/575 MHz DDR	95%
Connect 3D Radeon X800	€ 230,-	Radeon X800	256 DDR (2,0 ns)	392 MHz/350 MHz DDR	95%
Aopen Aelous 6600GT-DV128	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (2,0 ns)	450 MHz/450 MHz DDR	95%
PNY Geforce 6600 GT	€ 169,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (2,0 ns)	500 MHz/450 MHz DDR	95%

GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
HIS Radeon X850 XT IceQ2	€ 549,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 (1,6 ns)	533 MHz/570 MHz DDR	95%
TUL Powercolor X850 XT-PE	€ 539,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 (1,6 ns)	540 MHz/570 MHz DDR	95%
HIS Radeon X850 XT PE	€ 569,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 (1,6 ns)	540 MHz/590 MHz DDR	95%
Asus Extreme N6800 Ultra	€ 529,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 (1,6 ns)	425 MHz/550 MHz DDR	95%
HIS Radeon X850 XT IceQ II Vivo	€ 519,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 (1,6 ns)	520 MHz/540 MHz DDR	95%
HIS Excaltibur X800 XT IceQ II	€ 519,-	Radeon X800 XT-PE	256 DDR3 (1,6 ns)	520 MHz/560 MHz DDR	95%
Gainward Ultra/2600 GS	€ 539,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 (1,6 ns)	430 MHz/600 MHz DDR	95%
Leadtek Winfast A400 Ultra TDH	€ 469,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 (1,6 ns)	400 MHz/550 MHz DDR	95%
Sapphire Radeon X850 XT-PE	€ 519,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 (1,6 ns)	540 MHz/587 MHz DDR	95%
Innovation Geforce 6800 Ultra	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 (1,6 ns)	425 MHz/550 MHz DDR	95%

LAUTSPRECHERSYSTEME

STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Verkabelung	Wertung
Logitech Z-2300	€ 124,-	2+1	200 Watt	Einfach	95%
Creative T2900	€ 49,-	2+1	29 Watt	Einfach	95%
Terratec Home Arena TXR 335	€ 44,-	2+1	35 Watt	Einfach	95%
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 64,-	2+1	60 Watt	Einfach	95%
Quadral MM 220	€ 90,-	2+1	32 Watt	Einfach	95%
Creative I-Trigue 360	€ 109,-	2+1	41 Watt	Einfach	95%

5.1

Modell	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Dekoder	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 299,-	5+1	505 Watt	Integriert	94%
Creative Gigaworks S750	€ 429,-	7+1	700 Watt	-	94%
Teufel Concept G THX 7.1	€ 399,-	7+1	680 Watt	-	94%
Logitech Z-5300	€ 139,-	5+1	280 Watt	-	94%
Creative Inspire 17700	€ 60,-	7+1	92 Watt	-	94%
Logitech X-530	€ 63,-	5+1	94 Watt	-	94%

TASTATUREN

Modell	Preis	Sonderfaster	Anschluss	Anschlag	Wertung
Microsoft Digital Media Pro KeyB.	€ 27,-	21 + Zoomregler	PS/2, USB	Hart	93%
Logitech Media Keyboard	€ 19,-	17	PS/2	Mittel	91%
Typhoon Navigator Office XP	€ 9,-	31 + Scrollrad	PS/2	Mittel	91%
Saitek Gaming Keyboard	€ 40,-	3 + Command Pad	PS/2, USB	Mittel	91%
Genius KB 16e-Scroll	€ 13,-	16 + Scrollrad	PS/2	Mittel	91%

MAINBOARDS



Modell	Preis	Chipset	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Asus 7N78X-E Deluxe	€ 90,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 & 1.000 MB/s	100-300 MHz	87%
MSI K7M2 Delta 2 Platinum	€ 84,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MB/s	100-255 MHz	87%
Abit AN7	€ 94,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MB/s	100-300 MHz	87%

Modell	Preis	Chipset	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
MSI K8N Neo3-F	€ 90,-	Nforce4	AGP 8X/3/4xSATA150	1.000 MB/s	190-400 MHz	91%
Abit KV8 Pro	€ 85,-	K8T800	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MB/s	200-410 MHz	91%
MSI K8N Neo Platinum	€ 100,-	Nforce3 250 Gb	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MB/s	200-300 MHz	91%
Epox 8KDA3J	€ 90,-	Nforce3 250 Gb	AGP 8X/6/2xSATA150	1.000 MB/s	200-400 MHz	91%

Modell	Preis	Chipset	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Gigabyte K8NXP-9	€ 165,-	Nforce4 Ultra	PCI-E x16/5/8xSATA150	2x 1.000 MB/s	200-250 MHz	94%
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 155,-	Nforce4 SLI	2x PCI-E/3/8xSATA150	2x 1.000 MB/s	200-400 MHz	93%
Asus A8N-SLI	€ 130,-	Nforce4 SLI	2x PCI-E/3/4xSATA150	1.000 MB/s	200-400 MHz	91%
MSI K8N Diamond-546	€ 230,-	Nforce4 SLI	2x PCI-E/3/4xSATA150	2x 1.000 MB/s	200-400 MHz	91%
Epox 9NPA+ Ultra	€ 150,-	Nforce4 Ultra	PCI-E x16/3/4xSATA150	1.000 MB/s	200-400 MHz	91%
Gigabyte K8NF-9	€ 95,-	Nforce4	PCI-E x16/3/4xSATA150	1.000 MB/s	200-400 MHz	91%

Modell	Preis	Chipset	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Abit IC7-Max3	€ 160,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6xSATA150	1.000 MB/s	100-412 MHz	87%
Asus PC8000-E Deluxe	€ 150,-	Intel i875P	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MB/s	100-400 MHz	87%
Abit IC7	€ 114,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2xSATA150	-	100-412 MHz	87%
MSI 865PE Neo2-PFS PE	€ 80,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MB/s	100-500 MHz	87%

Modell	Preis	Chipset	VGA/PCI/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Abit Fatal1ty AABXE	€ 230,-	Intel i925XE	PCI-E/2/2/4xSATA150	100 & 1.000 MB/s	100-400 MHz	93%
Asus P5AS2 Premium	€ 240,-	Intel i925X	PCI-E/2/3/8xSATA150	1.000 MB/s	100-400 MHz	93%
MSI 865PE Neo3	€ 80,-	Intel i865PE	1/0/5/2xSATA150	1.000 MB/s	100-500 MHz	87%
DFI Lanparty 925X-T2	€ 190,-	Intel i925X	PCI-E/3/3/4xSATA150	2x 1.000 MB/s	200-380 MHz	88%
MSI 915P Combo-FR	€ 100,-	Intel i915P	PCI-E/3/3/4xSATA150	1.000 MB/s	200-500 MHz	88%

SOUNDKARTEN



Modell	Preis	Soundchip	Anschlüsse	Wertung
Creative SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	€ 239,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	93%
Creative SB Audigy Player	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	89%
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 144,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	88%
Hercules Fortissimo III	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	81%
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	81%

MONITORE



Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
Philips 109B50	€ 209,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	Gut	82%
LG 901B	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis Sehr gut	82%
CTX VL951T	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis Sehr gut	82%

Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
Sony SDM-HS75P	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	92%
Iiyama ProLite EA35S	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	92%
Viewsonic VP171b (8 ms)	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	92%

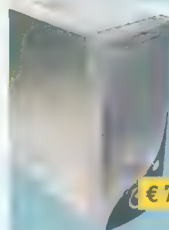
Modell	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Bildschärfe	Wertung
Eizo L778	€ 799,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	92%
Sony SDM-HS94P	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	92%
Hyundai Imagequest L9BD+	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	92%

MÄUSE



Modell	Preis	Tasten	Ablastung	Anschluss	Auflösung	Wertung
Logitech MX518	€ 47,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	800/600/400 dpi	87%
Logitech MX1000 Laser	€ 52,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	87%
Razor Diamondback	€ 41,-	7 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	1600 dpi	87%
Logitech MX518	€ 38,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	800 dpi	87%

ENDKRASSE PCs



DER EINSTEIGER-PC

€ 784,-*

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Sempron 3100+ (Paris)	€ 86,-
Kühler	Thermaltake TR2-M6	€ 7,-
Hauptplatine	Abit KV8 Pro (K8T800 Pro, Socket 754)	€ 74,-
Arbeitsspeicher	Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL3	€ 43,-
Grafikkarte	Sparkle SP-AG430H (Geforce 6800)	€ 116,-
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 23,-
Festplatte	Maxtor 6Y080L0 (80 GByte)	€ 46,-
Netzteil	Ac Bel AP14PC01 (400 Watt)	€ 75,-
Gehäuse	Frozen-Silicon Silverline 602	€ 49,-



DER AUFSTEIGER-PC

€ 991,-*

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 3200+ (Winchester)	€ 153,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 19,-
Hauptplatine	Elitegroup Nforce4-A939 (Nforce4, Socket 939)	€ 73,-
Arbeitsspeicher	Infineon 2x 512 MByte, DDR400, CL3	€ 92,-
Grafikkarte	Asus N6600GT Extreme (Geforce 6600 GT)	€ 169,-
Soundkarte	Creative SB Audigy LS	€ 25,-
Festplatte	Samsung SP1213N (120 GByte)	€ 65,-
Netzteil	Ac Bel AP14PC01 (400 Watt)	€ 75,-
Gehäuse	Casetek CS-1020	€ 55,-



DER HIGH-END-PC

€ 2.874,-*

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 FX-53 (Clawhammer)	€ 750,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 19,-
Hauptplatine	Asus A8N-SLI D. (Nforce4 SLI, S.939)	€ 135,-
Arbeitsspeicher	Corsair C2 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 166,-
Grafikkarte	2x MSI NX6800 U-T. (Geforce 6800 Ultra)	€ 878,-
Soundkarte	Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 189,-
Festplatte	Western Digital WD740GD (74 GByte)	€ 154,-
Netzteil	Be Quiet! BOT PS-520W-S1.3 (500 Watt)	€ 120,-
Gehäuse	Lian Li PC-V1000	€ 198,-

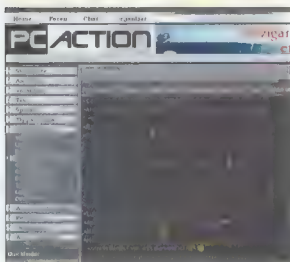
* Die drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/DVD-Tower-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

www.pcaction.de



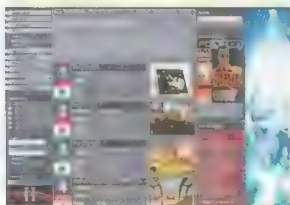
Wie, Sie kennen unsere geniale Homepage noch nicht? Dann wird's aber Zeit!
Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, 1. Juni 2005, ab 17:00 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatraum finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum“. Wir freuen uns auf Sie!

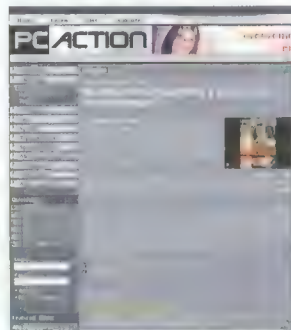
Dein Stimmzettel!



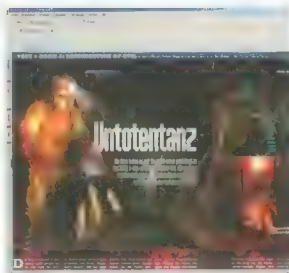
Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, brauchen Sie nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail zu schreiben! Ab sofort können Sie Ihre Lieblingsspiele auch unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und die Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Unter allen Teilnehmern verlosen wir ein aktuelles Computerspiel. Der virtuelle Stimmzettel liegt unter der Rubrik „Spielerforum“ bei den „Lesercharts“.

Top News

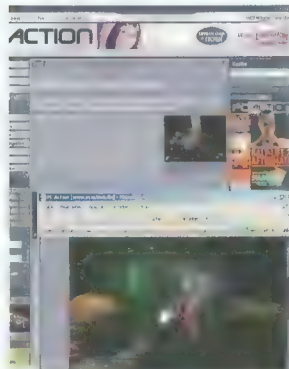
Was gibt es Neues aus der Welt der Spiele? Unsere Top News verraten es! Hier erhalten Sie ständig die aktuellsten Meldungen rund um Ihr heiß geliebtes Hobby. Damit Sie auf den ersten Blick wissen, was im Moment Gesprächsstoff Nummer 1 ist, werden die wichtigsten Nachrichten in leuchtendem Gelb hervorgehoben. Vollbedienung! Übrigens: Zwischen 18. und 20. Mai lohnen sich Abstecher auf unsere Homepage besonders: Denn während dieser drei Tage findet in Los Angeles die weltgrößte Spielemesse E3 statt und wir versorgen die Homepage-Besucher selbstverständlich mit aktuellen Informationen und Bildern.



Exklusive Tests



Bei anderen zahlen Sie Geld für Premiumangebote – nicht bei PC ACTION! Zuletzt präsentierten wir Ihnen kostenlos zwei exklusive Tests auf unserer Homepage: zum Doom 3-Add-on *Resurrection of Evil* und zum Action-Adventure *Cold Fear*. Wir konnten wegen Indizierungsgefahr keine Artikel zu diesen Spielen ins Heft hieven, wollten unsere Leser aber natürlich trotzdem rundum informieren. Im Fall von *Resurrection of Evil* boten wir sogar ein PDF zum kostenlosen Download an, damit Sie den Artikel optisch aufbereitet wie im Heft genießen konnten. Wahnsinn, manchmal sind wir so nett, wir erkennen uns selbst nicht wieder.



Spielerforum

Nicht nur in der gedruckten Ausgabe der PC ACTION erfreut sich unser Spielerforum größter Beliebtheit. Auch auf unserer Webseite hat diese Rubrik einen festen Platz. Neben aktuellen Mod-News halten wir zahlreiche Links zu kostenlosen Downloads bereit. Wenn Sie selbst etwas haben, das hier unbedingt aufgenommen werden soll, schicken Sie einfach eine E-Mail an andreas.bertits@pcaction.de.

BESORG' S DEINEM HANDY!!

NEU!! Jetzt mit Sound: Hot Movies für Dein Handy!

NEU! HANDY-VIDEO

Hot Movies für Dein Handy!

32004	32009	32007	32005	32024	32023	32022
32016	32002	32015	32008	32021	32020	32019
32010	32013	32012	32011	32018	32017	32014

Für alle Handys mit Video-Support (GPRS).
Sende Deine PIN-Nummer an 87555

PERSONAL PICS JETZT!

<NAME> 44828	<NAME> 44825	<NAME> 44830	<NAME> 44884	<NAME> 44829
<NAME> 44927	<NAME> 44935	<NAME> 44811	<NAME> 44763	<NAME> 44823
<NAME> 44489	<NAME> 44920	<NAME> 44826	<NAME> 44938	<NAME> 44497

SMS mit * + Bestellnummer und einem Namen an 84242 (z.B. PAY 44418 Heide).
Pics an deine Freunde schicken? Hinter die Bestellung die Zielfunknummer eingeben!

KULTIGE WALLPAPER-JETZT FÜR: 0,99

Sende Giga + PAY an 87555** und bestätige anschl. mit: JA

ROCK SEXY

42928	42752	42230	42833	42930	42748	42422	42746	42912
42923	42975	42674	42241	42948	42078	42948	42782	42835
42585	42794	42750	42234	42074	42029	42186	42043	42822

POWER-RINGTONES

Chart-Down

82489 HOLZMICH!	81168 JAMES BOND
82461 DRAGOSTEA DIN TEI	82316 AXEL F
82535 AUS & VORNE!	82531 FOOTBALL'S COMING...
82534 SPACE TAXI	81173 HEIDI
82533 THIS IS THE WORLD	81155 WE ARE THE CHAMP.
82532 EVERYTIME	81862 FLIPPER
82531 THIS LOVE	82060 USA RHYME
82522 TROY	81032 ANTON AUS TIROL
82521 KULT! Kracher	82520 10 KLEINE NEGERLEIN
82897 LOVE YOU TO WANT ME	82519 ALP
82896 TAKEN LÜGEN NICHT	82516 BUGS BUNNY
82895 MY BOY LOLLIPPO	81865 ENTERPRISE
82894 LIED DER SCHLIMPE	81166 BIENE MAJA
82893 ANITA	81814 MISS MARPLE
82892 DAS SCHÖNE MÄDCHEN	82340 SEXBOMB
82891 JEANS ON	81182 DIE MAUS
82890 SUN OF JAMAICA	81164 MISS IMPOSSIBLE
82889 SANTA MARIA	81809 DER PATE
82888 WIG WAM BAM	82337 CHARLIE'S ANGELS
82887 LITTLE WILLY	81178 DAS BOOT
82886 CO GO	82510 ROCKY
82885 BALLROOM BLITZ	82342 DER DRITTE MANN
82884 KULT-NEUHEITEN	82473 GHOSTBUSTERS
82883 AMERICAN IDOL	82456 BATMAN
82882 LEAVING NEW YORK	
82881 CALL ON ME	
82880 ENJOY THE SILENCE 04	

MONITORING FÜR ALLE GÄNGIGEN PHONIA, SIEMENS, POLY FÜR ALLE POLY-RINGTONES FÄHIGEN HANDYS

SO GEHT'S PER SMS:

Sende **PAY** und Bestell-Nr. an die **86688***

z.B. PAY 42819 für PIX Mein Land

ONLINE: WWW.GIGAHANDY.DE

Oder ab jetzt **SOFORT** jeden Tag

Sende **START PAY + Best.Nr.** an die **87555****

und bestätige anschl. mit: JA

z.B. Start PAY 42819
Jedes Logo oder Klingelton fix nur 1,99 €

Fast 70% Rabatt

HANDY-GAMES: ÜBERALL ZOCKEN

Nur in den USA: Über 100 Spiele für mehr als 20 Handtypen verfügbar -
Sende SMS mit *GAMI* an die 86688 (normale SMS-KOSTEN!!!)

38096	38098	38099	38028
38134	38171	38015	38000
38029	38048	38055	38005
38011	38010	38011	38011

NEU

Sende **PAY + Best.-Nr.** an die **0900 560330***

z.B. PAY 42819 für PIX Mein Land

Sende **PAY + Best.-Nr.** an die **914***

z.B. PAY 42819

Oder **861257** für WAP Download

12 (18) cl. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20cl.) * Send STOP PAY + unscr Abkürzen zum Beenden max 1,99/SMS max 2 SMS/Tag/pe 99cl-Abo max 6 SMS/Monat. Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Wize Paket * max 2,98/SMS für Logo-Logo oder 2SMS sonst (5,98) *** max 1,86/min (Versand gem. uns AGB)

HOL DIR DEN GENIALEN DISPLAY CLEANER !!!

vorher **nachher**

Endlich freie Sicht auf dein Display !!!

Bestellnummer 41016

FÜR NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650,7650

T-MOBILE D

Alle Games für:
Nokia 3110, 3200, 3200, 6610, 6600, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250, 7650, N-Gage, N-Gage CD

X = zusätzlich für:
Sharp Gx 10, Gx 20, Motorola V325, Siemens CX 55, SonyEric 7700, 7610, O = zusätzlich für:
Samsung E700, E800, E820, X400

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

COMPUTEC MEDIA AG • DATENTRÄGER PC ACTION • DR.-MACK-STRASSE 77 • 90762 FÜRTH

GARANTIECOUPON PC ACTION 7/2005		FEBLERBESCHREIBUNG:
<input type="checkbox"/> DVD	<input type="checkbox"/> DVD „Ab-18-Edition“	
Name, Vorname		
Straße, Hausnummer		
PLZ, Wohnort		

INSEKTENTENVERZEICHNIS:

1&1 Internet AG	20/21
Alternate	148/149
AOE Computersysteme	131
Brumen IT	106
CDV	22/23, 128/129
Computec Media AG	45, 132, 147, 159
Dell Computer GmbH	12/15
East Entertainment	67
Electronic Arts Deutschland GmbH	27, 34-36, 38
Freenet	32/33
G&W Verlag	63
GMX GmbH	46/47
Hardware Rogge	161
Knowwell GmbH	43
Mindfactory AG	69
Nokia Mobile Phones	37
SMS Online	167
Take 2 Interactive	11, 29
Vivendi Universal	80/81
Zero Overhead	39
Zucock	71, 73, 75, 77, 78/79

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

ACCLAIM	www.acclaim.de	01 90-82 46 63 01 80-52 22 52 46 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Uhr Mo-So 8:00-24:00 Uhr
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55 01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen) Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83 01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-So 14:00-17:00 Mo-So 14:00-17:00
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88 01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich 24 Std. täglich
BIGBEN INTERACTIVE	www.bigben-interactive.de	01 90-88 24 16 (techn. Fragen) 01 90-88 24 15 (Spieleinfos)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-So 8:00-24:00
BLUE BYTE SOFTWARE	www.bluebyte.net	01 90-88 24 12, 01 80-55 54 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Do 15:00-19:00; Fr 15:30-19:00
CDV	www.cdv.de	01 80-52 66 299; 01 80-52 99 766 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-17:00
CODEMASTERS	www.codemasters.de	01 90-82 46 44; 01 90-87 32 68 61 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-22:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS	www.eidos.de	01 90-83 95 82 01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00 Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06 01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	24 Std. täglich Mo-Sa 11:00-20:00
EMPIRE INTERACTIVE	www.empireinteractive.de	01 90-75 47 74 76; 01 90-75 47 74 75 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-20:00
FLASHPOINT	www.flashpoint.de	01 90-84 60 77; 01 90-84 60 26 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
JOWOOD	www.jowood.de	01 90-82 46 67; 01 80-56 56 008 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
KOCH MEDIA	www.kochmedia.de	01 90-82 46 67; 01 80-56 56 008 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieleinfos) 01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-So 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 80-56 72 255	Mo-Fr 8:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
POINTSOFT	www.pointsoft.net	01 90-82 46 68; 01 80-55 54 935	Mo-So 8:00-24:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36 01 80-55 21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	0 18 05-60 55 11 01 90-50 55 11 (Spieleinfos)	Mo-Fr 16:00-20:00 Mo-Fr 16:00-20:00
UBISOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10 01 80-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-Fr 9:00-18:00
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortsinfo, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet € 1,86/Minute

PROBLEME MIT SPIELEN?

Spieleinfos-Hotline

01 90 - 82 48 36*

(täglich 8-24 Uhr)

ÄRGER MIT DER HARDWARE?

Hardware-Hotline

01 90 - 82 48 35*

(täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA AG

Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@paction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE:

Computec Abo-Service

PC Action

Postfach 1129
23612 Stuckenborn

ZENTRALE ABO-NUMMER:

Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Gletsch (Vorsitzender), Oliver Menne

REDAKTION

CHEFREDAKTEUR

Christian Bigge (V. i. S. d. P.)
LEITENDER REDAKTEUR
Joachim Hesse

REDAKTION

Ahmet Isciur, Andreas Bertels,
Marc Brehme, Ralph Wolter,
Lukas Ciszewski, Harald Fränkel,
Freie MITARBEITER
Heinrich Lenhardt, Rebecca Ritter,
Andreas King, Alexander Frank,
Felix Lehmann
CD-/DVD-/VIDEOABTEILUNG
Jürgen Meier (Ltg.), Harald Wagner
(Ltg.), René Behne, Björn von Bredow,

Thomas Dziewicki, Dayana Mostbeck,
Michael Neubig, Michael Schraut,
Jasmin Sen, Alexander Wadenstorf

REDAKTION HARDWARE

Thilo Beyer (Ltg.), Marco Albert,

Key Beiroth, Lars Craemer,
Christian Böhm, Oliver Haake,
Daniel Möllendorf, Uwe Stiglich,
Frank Stöwer, Daniel Waadt

REDAKTION SPIELTITEL

Angar Steidl, Stefan Weill,
Michael Meyer

LAYOUT

Carola Giese, René Weisberg,
Hans-Jürgen Richter

HEFTDESIGN

Andreas Schulz

BILDREDAKTION

Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

TEXTFICHE/COMPUTEC

Marin Koch-Wied (Ltg.), Claudia Bross

TEXTFICHE/PC ACTION

Wilfried Barbnacht

TEXTKORREKTUR

Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia
Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

TITEL

© Jowoo/MQW/Electronic Arts

Gestaltung: Carola Giese

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG

Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/2872-700
Fax: 09 11/2872-7200

VERTEILUNGSLIEGUNG

Klaus-Peter Ritter

VERTRIEB

Burda Medien Vertrieb

PRODUKTIONSLEITUNG

Martin Clossmann, Ralf Kutzer

WERBEABTEILUNG

Martin Reimann (Ltg.), Jeannette Haag

ABONNEMENT

Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 57,40
Österreich: € 64,80
Restliches Ausland: € 69,60

ABO-SERVICE

Computec Media AG, PC ACTION
Abonnement (CSJ)
Postfach 14 02 20
80452 München
Telefon: +49-89-20959-125
Fax: +49-89-20928-111
E-Mail: computec@csj.de

ABONNEMENTBESTELLUNG

ÖSTERREICH

Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Asitz
Tel.: 0 42 44/082-882
Fax: 0 42 44/082-877

ABONNEMENTPREIS 12 AUSGABEN

PC ACTION-DVD: € 64,20

DRUCK

RR DONNELLEY EUROPE, ul. Obron-
cow Mediana 11, 30-733 Krakau, Polen

ANZEIGENKONTAKT

CMS MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Telefon: +49-911-2872-111 / Fax: +49-911-2872-241

ANZEIGENBERATUNG:

Sven Blauert, Telefon: +49-89-428096-14

E-Mail: sven.blauert@computec.de

Peter Kustner, Telefon: +49-89-485-115

E-Mail: peter.kustner@computec.de

Wolfgang Menne, Telefon: +49-911-2872-144

E-Mail: wolfgang.menne@computec.de

Thorsten Sammelat, Telefon: +49-911-2872-141

E-Mail: thorsten.sammelat@computec.de

Susanne Sammelat, Telefon: +49-911-2872-142

E-Mail: susanne.sammelat@computec.de

Manuskript und Programme: Mit der

Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der

Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in die von

der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

Die Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung

kann nicht übernommen werden. (Urheberrecht)

Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge

und Programme sind urheberrechtlich

geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung

ohne schriftliche Genehmigung der Verlagsgruppe

ist strafbar. Die Benutzung und Installation der

Datensätze erfolgt auf eigenes Risiko. Der Verlag

ist in Anzeigen dargestellte Produkte und

Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von

Anzeigen wird nicht die Billigung der angebotenen

Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC

MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem

unserer Angebotsleistungen, unseren Produkten oder

Dienstleistungen haben, richten wir Sie bitten,

uns schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie

unter Angabe des Magazins (incl. der Ausgabe,

in der die Anzeige erschienen ist), sowie der

Sachverhalte an: COMPUTEC MEDIA SERVICES

GmbH, Thorsten Sammelat.

Übernommen für Fehler, die durch die Benutzung

der auf den Datenmagazinen enthaltenen Programme

entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen

keine Entlastung des Verlegers dar, sondern sind

Eigentum des Verlegers. Für den Inhalt dieser

Programme sind die Autoren verantwortlich.

Inhaltsgarantie: Das Inhaltsgarantie wird ohne

Verwendung von CD-ROM zu 100 % von der Anlage

hergestellt und entspricht den Anforderungen

des Umweltzeichens. COMPUTEC MEDIA ist nicht

verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der

Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung

SONDERWERBEFORMEN

- Auf den Seiten 2 bis 10 befindet sich eine Ausguss-Sonderwerbeförderung zum Produkt „Codename: Puzers - Phase 2“.

- Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.

- Auf der Beigabe-DVD findet sich ein Sonderart zum Produkt „Jaw 51“.

- Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der
Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg.

Die PC ACTION 8/2005 ERSCHEINT AM 22. JUNI 2005.

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE?

2. WELCHE SPIEL-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

	HABE ICH	WILL ICH
Kaufen		
Playstation 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gamecube	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Xbox	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC > 2,5 GHz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC > 2,5 GHz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?

☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kritisch:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Informativ:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Übersichtlich:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Preiswert:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Optisch ansprechend:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?

(Skalieren: 1 = genial, 5 = bäh)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Textqualität:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Layout:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tiefdruck:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DVD/CD-ROM:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?

☐ Analog ☐ ISDN ☐ DSL ☐ Habe kein Internet

69. SOLLTEN SIE „DSL“ ANGEKURZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?

☐ AOL ☐ T-Online ☐ Anderes: _____

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?

(Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an)

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN

UND HEFTINHALTE MIT SKALIERUNGSNOTEN:

(Skalieren: 1 = genial, 4 = bäh)

	1	2	3	4	5	6
News:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leserbriefe:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blickpunkt:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vorschau:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spielerforum:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiegelgespräch:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hardware:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CD-/DVD-Inhalte:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIEL-MAGAZINE

LESEN SIE?

11. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

Vorschau: Serious Sam 2

Vorschau: Unreal Tournament 2007

Vorschau: Quake 4

Vorschau: Battlefield 2

Vorschau: NHL Life

Vorschau: Condemned

Test: Pariah

Test: Earth 2160

Test: Imperial Glory

Test: Bowling Point

Test: Stronghold 2-Nachlese

Test: Still Life

Test: Judd

Tipps: Pariah

Tipps: Stronghold 2

Tipps: Kurztipp

Hardware: 88 GraphicsPlus

Hardware: Firmware-Updates

A = (Nicht) nicht gelesen, Spiel interessiert mich nicht, 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Mieserabel

16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

Generell: PC ACTION TV

Vorschau: Battlefield 2

Vorschau: Scarface

Vorschau: War Front

Reportage: Unreal Tournament 2007

Reportage: Serious Sam 2

Reportage: Battlestation Midway

Jetzt im Handel: Earth 2160

Jetzt im Handel: Pariah

Jetzt im Handel: NHL Life

Jetzt im Handel: Still Life

Jetzt im Handel: Bards Tale

PC ACTION bringt's

Vorlesung des Monats

Outtakes

A = (Nicht) nicht gelesen, Spiel interessiert mich nicht, 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Mieserabel

17. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHEN GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?

☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten

☐ Poster ☐ Booklets

☐ Vollversion ☐ Anderen Gimmick:

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen.

Durch Ihren Stimmzettel wirken Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mit. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag stecken, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 7/05
DR.-MACK-STRAßE 77
90762 FÜRTH

DIE ANDERE HITPARADE

DIE COOLSTEN E3-GESCHICHTEN!



PLATZ 1
JO HESSES TOD



PLATZ 2
WHO THE FUCK IS WOLLNER?



PLATZ 3
MOLYNEUX-VISIONEN



PLATZ 4
ISLAMISCHER TERROR



PLATZ 5
AHMET'S WILDE SEXORGANIEN

WOW-EFFEKT

Während der E3 2004 fand unser Zottelvieh Joachim Hesse den Tod, weil er versehentlich farbige Ghetto-Männer beleidigte. **10**

Als American McGee erstmals *Alice* vorstellte, fiel unser Ralph Wollner unangenehm auf und wurde der Pressekonferenz verwiesen. **8,5**

Angeblich stellt Peter Molyneux sein neues Projekt *Dimitri* auf der E3 2005 vor. Darin spielen Sie sich selbst. Wie langweilig! **1,5**

Da die meisten Spiele die USA glorifizieren, planen islamische Fundamentalisten, alle Spiele-Designer zu töten! **10**

Die E3-Messe-Hostessen sind legendär scharf. Angeblich hatte unser türkischer Kollege bereits mit allen dort mehrmals Sex. **0,5**

ENTSTEHUNG

Jo verlor in Los Angeles seine Freundin Katja Dyckhoff aus den Augen. In den Slums fragte er eine Gruppe Schwarzer: „Hey, Katja Dyckhoff?“ Die verstanden nur Englisch. „Cut ya dick off!“ und erschossen und erdöchlten ihn. **99,5**

Jedesmal, wenn American McGee *Alice* erwähnte, brüllte Herr Wollner: „Alice, Alice, who the fuck is Alice!“ Die Security prügelte ihn aus der Halle und die Amis hatten einen weiteren Grund, Deutsche zu hassen. **70,5**

Molyneux enthüllte: „Es erlaubt jedem Spieler, das eigene Leben neu zu erleben, das ganze individuelle Leben!“ Das bedeutet also, wir dürfen virtuell im Supermarkt Schlange stehen und von Weibern digitale Körbe kassieren! **33,1**

In einem Internet-Forum behauptet ein anonym User, dass die E3 von Terror-Ärger erschüttert wird. Die Terroristen Lang-Sam Rain-Shteck und Lach-Mal Dush-Wain seien die Drahtzieher. Die Behörden sind alarmiert! **1,5**

Ahmet schildert errötend: „Ich schlendere durch die Hallen und wenn mir eine Hostess gefällt, öffne ich meinen Bademantel, um die enorme Pracht zu offenbaren. Da kann keine widerstehen und die meisten zahlen sogar dafür.“ **1,5**

WAHRHEITSGEHALT

Die Geschichte hat sich genau so zugetragen und der einzige Grund, warum Herr Hesse noch lebt, ist die Tatsache, dass sein Körperfett die Synapsen blockiert und er deshalb vergaß zu sterben. **100**

Die Geschichte stimmt quasi, wurde von uns sogar entschärft. Die Tatsache, dass Wollner dabei nämlich auch noch besoffen und nackt war, wollten wir unseren Lesern nicht zumuten. **99,2**

Tja, was sollen wir sagen? Das Projekt *Dimitri* existiert wirklich, aber die Vergangenheit lehrt uns, dass Molyneux' Angaben am Ende genauso zutreffend sind wie Politiker-Wahlversprechen. **8,5**

Ganz so abwegig ist das Ganze nicht. Sogar Franzosen basteln Spiele, in denen der Held Amerikaner ist. Klar, dass diese Tatsache den Turban-Onkels gegen den Strich geht. Wir bangen! **3,5**

Komplett gelogen, denn der speckhäutige Moloch war noch nie auf der E3. Aufgrund seiner kriminellen Vergangenheit ist ihm nämlich die Einreise in rund 6.000 Länder untersagt. **0**

ERGEBNIS

9,9

6

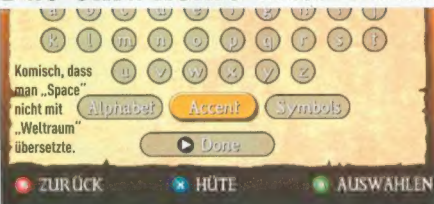
5,8

4,3

0

Formel: (Wow-Effekt x Entstehung) : Wahrheitsgehalt = Ergebnis

Das sind keine alten Hüte!



Als wir die Xbox-Vorab-Version von *Pirates* ausprobierten, fiel uns ein besonders lustiger Übersetzungsfehler auf. Im Namens-Eingabe-Bildschirm hatte man „Caps“ (Feststelltaste) etwas zu wörtlich übersetzt – es wurden „Hüte“. Cool, nicht wahr? Aber keine Bange, bis zur Veröffentlichung sind solche Patzer schneller ausgemerzt als Michael Jackson. „Unschuldig!“ rufen kann.

ANGEFIXT & VERSAUT!

Er war einst ein angesehener Chef-redakteur und Familienvater. Das war vor *World of Warcraft*. Doch seit der Veröffentlichung des Spiels verbringt Herr Bigge jede Sekunde in der virtuellen Fantasy-Welt. Er kann Spiel von Realität nicht mehr trennen, verwahrlost zusehends. So kam er neulich aus dem Klo und rief: „Level 10 Wurst + 3 Gestank!“ Als wir ihm zum Geburtstag eine Reitstunde im Eros-Center schenken wollten, lehnte er verärgert ab. Der exakte Wortlaut: „Reiten? Mounten geht doch erst ab Level 40, Sie Idiotenhauten!“ Ob sich sein Zustand noch bessert, ist fraglich...

>>Vor
WoW...<<

>>Nach
WoW...<<



IN LETZTER MINUTE*

* Alle Angaben ohne Gewähr

Jetzt geht's loooooos! Wir sind zu 99 Prozent sicher, dass wir Ihnen in der nächsten Ausgabe den Test zur Mehrspieler-Hoffnung *Battlefield 2* präsentieren können. Warum? Wir zocken schon ... Dazu noch angekündigt: der Test zu *GTA San Andreas*. Heureka!

Außerdem ... Nein, das ist längst nicht alles. Mit *Bet on Soldiers* und *Dungeon Lords* steht weitere fette Kost ins Haus. Und was ist eigentlich mit den *Battleloggs* von *World of Warcraft*? Lassen Sie sich überraschen!



EPILOG

CISZEWSKI: Warum erscheint die Ausgabe 8/2005 im Juni?

HESSE: Ganz einfach, Ciswiesbegierowski. Weil sie im Mai noch nicht fertig ist.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 22. JUNI 2005

Nie mehr Ärger mit Wireless!

devolo geht überall!

Internet & Netzwerk aus jeder Steckdose in Ihrem Haus!



€ 69,90*
MicroLink® dLAN® Ethernet



€ 129,90*
MicroLink® dLAN® Ethernet Starter Kit
Ethernet/Ethernet



€ 159,90*
MicroLink® dLAN® ADSL Modem Router
ADSL-Modem, Router, 4-Port-Switch und
HomePlug-Adapter in einem Gerät



€ 79,90*
MicroLink® dLAN® duo



€ 149,90*
MicroLink® dLAN® duo Starter Kit

NEU!
**HomePlug-Adapter mit Ethernet-
und USB-Schnittstelle für noch
mehr Flexibilität!**

MicroLink® dLAN®: das einfache Netzwerk von devolo

- Jede Steckdose im Haus wird zum Internet- und Netzwerkzugang**
- DSL-Anschluss in jeden Raum eines Hauses verlängern
- Vernetzen all Ihrer PCs über die Stromleitung
- Keine Beeinträchtigung durch dicke Wände
- Keine neuen Kabel ziehen, kein Bohren, kein Dreck
- Abhörsicher durch DESpro-Verschlüsselung

** DSL-, ISDN- oder Analog-Internetzugang erforderlich

Infos unter: Tel. +49 (0)241/182 79-79, info@devolo.de, www.devolo.de
devolo-Produkte sind erhältlich im gut sortierten Computerfachhandel sowie bei ALPHA-TECC, Atelco, Conrad, digiland, EP-ElectronicPartner, expert, Karstadt, Kaufhof, MakroMarkt, Masters, MediMax, PC Spezialist, ProMarkt, Rato, RED ZAC, Saturn, SchauLandt, Vobis, www.alternate.de, www.amazon.de, www.otto.de und www.promarkt.de
devolo-Produkte werden in Deutschland entwickelt! devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen

* unverbindl.
Preisempfehlung

Alle devolo Produkte mit:
• Vor-Ort-Installations Service
• 3 Jahre Garantie

devolo

Seid Netz miteinander!





DAS "SPIEL DES JAHRES 2004"*
AB JUNI ENDLICH AUCH FÜR PC!

WWW.SANANDREAS.DE

SOUNDTRACK ERHÄLTICH BEI INTERSCOPE RECORDS



© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the Rockstar logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved.
 Note: The content of this video game is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organization. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organization is purely coincidental.
 The makers and publishers of this video game do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behaviour. *Zum "Spiel des Jahres 2004" gewählt von Bravo Screenfan und Gameze.